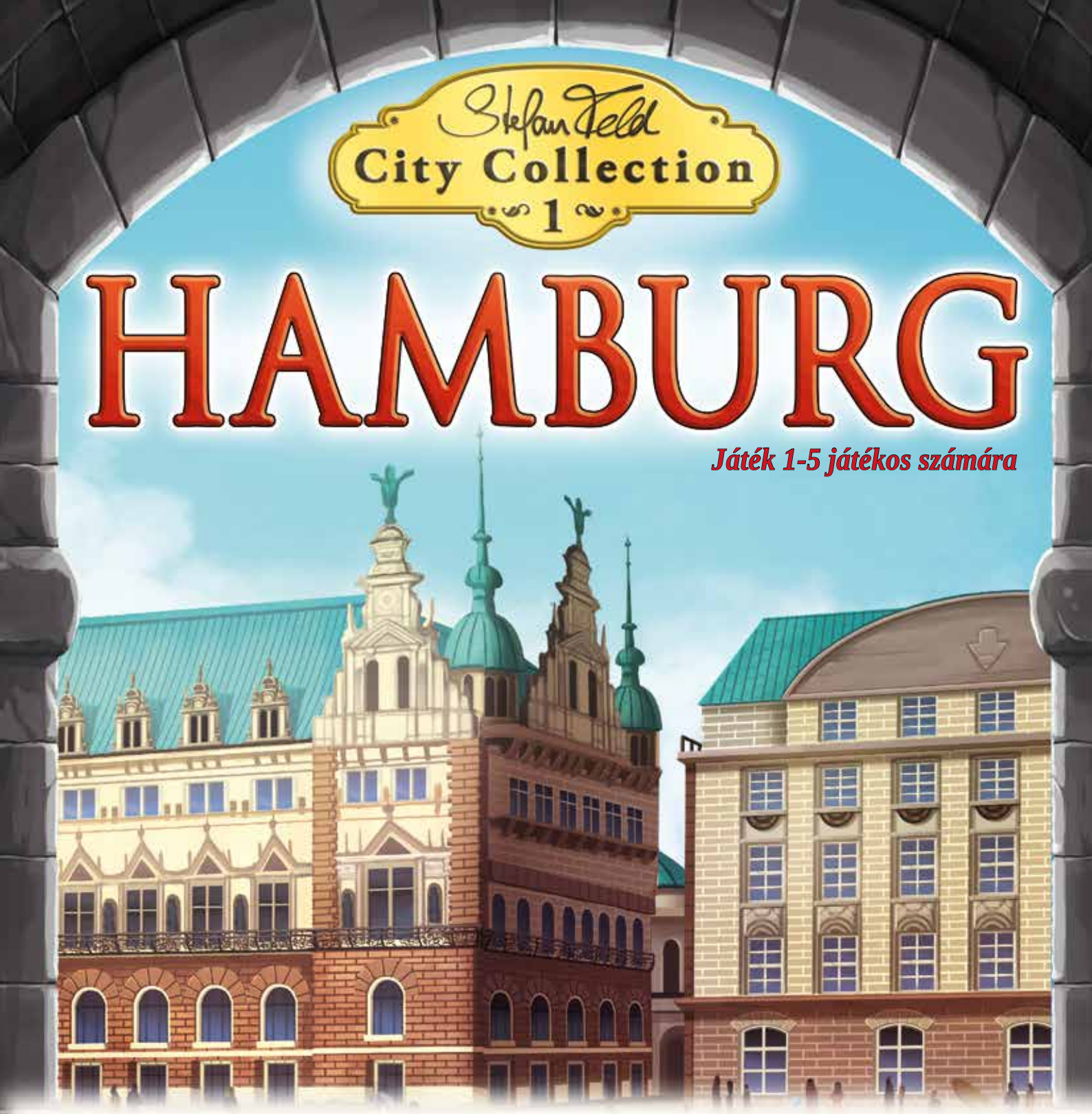


A játék leírása

Üdvözlünk a szabad Hanza-városban, Hamburgban. 1890-at írunk és te egy feltörekvő politikus vagy aki kiépíti a kapcsolatrendszerét a város befolyásos embereivel. Versenyzel a többiekkel a befolyásért, a hatalomért és a státuszért.

A végső célod az, hogy te legyél Hamburg városának főpolgármestere.

Kártyáid segítségével próbálsz telkeket kijelölni, és épületeket építeni rájuk. Ki akarsz alakítani egy állatkertet, egy botanikus kertet, valamint bővíteni szeretnéd a városfalat. Az épületek használatával képességeket, pénzt és győzelmi pontokat szerezhetsz.

A végső pontozás után a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese, és ő lesz a szabad Hanza-város, Hamburg új főpolgármestere. Holtverseny esetén az érintettek közt a több pénz dönt.

A játékelemek

• **1 játéktábla**

Hamburg különböző városrészeit ábrázolja, és a szélén fut körbe a győzelmipont-sáv.

• **1 kínálattábla**

Növények és virágok

Itt találjátok a húzópaklikat, és az aktiválásjelzők készletét.

• **1 kezdőcímer és 1 Stefan Feld figura**

Az első játék előtt tegyétek rá a talpakat a címerre és a Stefan Feld figurára.

• **280 kártya**

előlapok:

12-12 kártya tartozik a következő mindegyik kategóriába: hivatal, szórakozás, bevándorló, bank, polgárság, titkos társaság, kikötő, kereskedelem, kézművesség, ipar, egyház, művészet, orvostudomány, katonaság, miszticizmus, rendőrség, színház, egyetem, alvilág, cirkusz
20-20 kártya tartozik ebbe a két speciális kategóriába: állatkert és park

hátlapok:

A kártyák elő- és hátlapján a kártyák színeihez kapcsolódó egyedi ikonok találhatók, a színeket nehezen megkülönböztető játékosok számára. Ugyanezeket az ikonokat megtaláljátok a játéktáblán, a kínálattáblán és a játékostáblákon is.

• **75 munkás**

15-15 munkás a következő színekben: lila, narancs, szürke, rózsaszín és barna

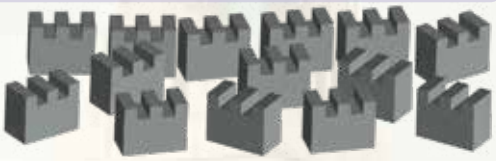
• **30 db 1 márkás érme**

• **10 db 3 márkás érme**

• **10 kerek, fekete veszélyjelző** *előlap:*

hátlap: a veszélyek: árvíz, tűz, falomlás, rablótámadás és betegség

• **50 falrész**



• **6 kocka**

A kártyák 5 színében, és egy fekete kocka

• **4 toronyóralapka**

Ezek a Szt. Miklós templom órájára kerülnek, és a játékfordulókat jelzik.

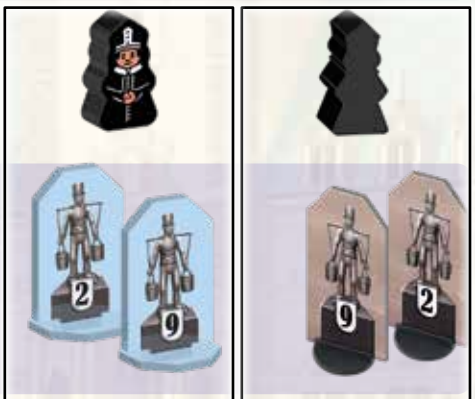
• **40 aktiválásjelző**

Ezek bizonyos épületek aktiválásához szükségesek.

• **8 pap***

• **8 Hans Hummel szobor***

Az első játék előtt rá kell tennetek a talpakat a szobrokra. Minden szobron egy győzelmi pont látható 2-től 9-ig.



*a DELUXE verzió játékelemei**

az alap verzió játékelemei

• **1 szabályfüzet**

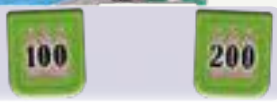
• **1 melléklet** – *ami a lapka és kártya leírásokat tartalmazza*

A játékosok saját játékelemei *(egy készlet minden játékos színben: piros, zöld, sárga, kék és fehér)*

• **1 játékostábla**

• **2 összegzőkártya:** játékfázisok, alapakciók/végső pontozás

• **1 db 100/200-as lapka**

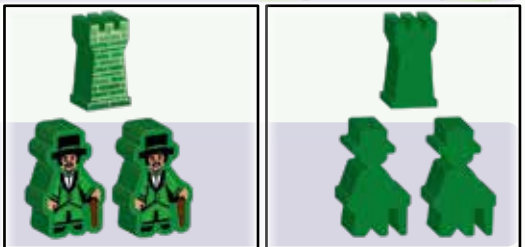


• **5 többségjelző**

Városháza tér, állatkert, épületek, győzelmipont-sáv és városfal

• **1 várostorony***

• **2 játékosbábu**



a DELUXE verzió játékelemei

az alap verzió játékelemei

• **15 téglalap alakú veszélyszintjelző**

árvíz, tűz, falomlás, rablótámadás és betegség

1. kiegészítő: A polgármesterek

• **5 polgármesterlapka**

A lapkák kétoldalúak, és speciális képességet adnak annak a játékosnak, aki használja a játék során.

előlap *hátlap*

2. kiegészítő: Hans Hummel és a Citromárus lány

• **2 Hans Hummel szobor***

• **3 Citromárus lány szobor***

Hans Hummel plusz győzelmi pontokat ad, a Citromárus pedig pénzt. Az első játék előtt mindegyiket illesszétek a talpába.

*a DELUXE verzió játékelemei **

az alap verzió játékelemei

3. kiegészítő: Speciális veszélyek

• **10 kerek, fekete veszélyjelző**

Ezek a jelzők még nagyobb veszélyeket jeleznek, de lehetnek hasznos kis ajándékaik.

4. kiegészítő: A hajók

• **6 hajó***

Az első játék előtt minden hajót illesszetek a talpába. A kártyáknak megfelelő 5 színben, plusz van egy fekete hajó is. Minden hajó egy speciális akciót is ábrázol.

*a DELUXE verzió játékelemei **

az alap verzió játékelemei

5. kiegészítő: A tőzsde

• **10 tőzsdelapka**

előlap *hátlap*

• **1 tőzsdei árfolyamjelző***

*a DELUXE verzió játékelemei **

az alap verzió játékelemei

6. kiegészítő: A paplapkák

• **12 paplapka**

előlap *hátlap*

Ezek kétoldalú lapkák, az oldaltól függően pozitív vagy negatív hatással vannak a játékosok akcióira.

Ebben a fejezetben a DELUXE verziót és az ALAP verziót is bemutatjuk. A szabályfüzet további részében az illusztrációkban csak a DELUXE változatot használjuk. A DELUXE verzió elemei külön is megvásárolhatók. További információért lásd a 22-23. oldalt.*

A játék előkészületei (alapjáték) – példa 4 játékosra

A) játéktábla

1 Tegyétek a játéktáblát a játékterület közepére. A tábla a következő öt területre van osztva:

A Városháza és Városháza tér a Binnenalsterral (Belső Alster-tó)

2 Nézzétek meg az alábbi táblázatban, hogy a játékosok számától függően melyik szobrokra lesz szükség a játékhoz, és tegyétek ezeket a játéktábla mellé a győzelmi pontok (GYP-k) csökkenő sorrendjében. Tegyétek a legtöbb győzelmi pontot (GYP) érő szobrot a Városháza tértől balra lévő nyolcszögletű mezőre.

	A szobrok győzelmi pont értékei (GYP)							
	9 GYP	*8 GYP*	*7 GYP*	*6 GYP*	*5 GYP*	*4 GYP*	*3 GYP*	*2 GYP*
2 játékos	✓		✓			✓		✓
3 játékos	✓		✓	✓	✓	✓		✓
4 játékos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5 játékos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

3 Tegyétek a hat dobókockát a Városháza jobbján lévő Belső Alster-tó kockamezőire, dobásra készen.

Szt. Miklós templom

4 Tegyétek a 8 papot a Szt. Miklós templom jobb oldalán található mezőre.

5 Tegyétek a 4 Szt. Miklós templom toronyóralapkát növekvő sorrendben egy pakliba (1 óra legyen felül, a 4 óra alul), és tegyétek a templomtorony megjelölt helyére.

A Speicherstadt (azaz Raktárváros)

6 Válogassátok szét a munkásokat színük szerint, és tegyétek őket a Speicherstadt felső sorába, a nekik megfelelő színű házba.

7 Tegyétek az érméket a házak alatti nagy épületbe (30 db 1 márkás, 10 db 3 márkás)

8 Tegyétek a 10 fekete veszélyjelzőt az égő házra, a fekete oldalával felfelé.

9 Halmozzátok az 50 falrészt az égő ház alatti építési területre.

A kikötő

10 Azt javasoljuk, hogy az első játékotokban ne használjátok a 4. kiegészítőt, a hajókat. Hagyjátok üresen ezt a városrészt, a hajók maradjanak a dobozban. Ha szeretnétek használni a hajókat, akkor a 17. oldalon folytassátok az olvasást.

A tőzsde

11 Azt javasoljuk, hogy az első játékotokban ne használjátok az 5. kiegészítőt, a tőzsdét. Hagyjátok üresen ezt a városrészt, a tőzsdelapkák és az árfolyamjelző maradjanak a dobozban. Ha szeretnétek használni a tőzsdét, akkor a 18. oldalon folytassátok az olvasást.

B) A kínálattábla „Növények és virágok”

12 Tegyétek a kínálattáblát a játéktábla mellé.

13 Válogassátok szét a kártyákat a hátlapjuk színe szerint, külön-külön keverjétek meg a paklikat és tegyétek képpel lefelé húzópakliknak a nekik kijelölt helyekre.

14 Húzzátok fel minden pakli felső lapját, keverjétek meg ezeket a kártyákat, és tegyétek képpel felfelé dobópakliként a kínálattábla mellé.

15 Tegyétek a 40 aktiválásjelzőt a kínálattáblára közös készletnek.

C) A személyes játékelemek előkészítése:

Mindenki válasszon egy játékosszínt, vegye el a színének megfelelő játékostáblát, és a következő játékelemeket:

16 1 db 100/200-as lapkát, s tegye mindenki azt a győzelmipont-sáv 100-as mezőjére, a 100-as oldalával felfelé.

17 1 játékfázis összegzőkártyát, és 1 alapakciók összegzőkártyát. Ezek a játékostábla alsó széléhez kerüljenek. Ezek kétoldalúak, az alapakciók hátoldalán a végső pontozást találjátok.

18 15 veszélyszintjelzőt. Tegyétek a nekik megfelelő színű kivágott helyekre (minden színből 3 van), és toljátok balra ezeket.

19 1 várostornyot. Tegyétek a fal közepére.

20 2 bábut. Egyiket tegyétek a Városháza tér megfelelő színű kezdőmezőjére, a másikat a győzelmipont-sáv 5-ös mezőjére.

A nem használt játékosszínek minden játékeleme kerüljön vissza a dobozba.

21 Végül minden játékos vegyen el:

- 5 többségjelzőt, ezeket mindenki tegye a játékostáblája megfelelő színű ovális rekeszébe színes oldalával lefelé.
- 5 márkát, amit tegyetek a játékos táblátok mellé.
- 1 munkást minden színből. A munkásokat mindenki a játékostáblájának a munkás színével egyező színű házára tegye.

Megjegyzés: *Ha az 1. kiegészítővel, A polgármesterekkel is játszotok, akkor a polgármesterlapkának megfelelő munkásokat és pénzt vegyétek el, ne a fentebb megadottakat.*

Most már elkezdhetitek a játékot.

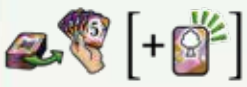
Az a játékos kapja a címert (vagy választhatja a Stefan Feld figurát is), aki tudja, hogy mit jelent, a „Hummel, Hummel – Mors, Mors”. Ha senki nem tudja, akkor tetszőleges módon válasszatok kezdőjátékost. Akinél a címer/Stefan Feld figura van, az a kezdőjátékos. Amikor a játék során a játékosoknak különböző akciókat kell végrehajtaniuk körsorrendben, akkor mindig a kezdőjátékos kezdi, és a többiek az óramutató járása szerint követik.

Általános szabály: *Abban az esetben, ha a kártyákon vagy lapkákon lévő szabályok ellentmondanak vagy eltérnek ezen szabályfüzet szabályaitól, a kártyák vagy lapkák szabályai élveznek elsőbbséget. További magyarázatokat a mellékletben találhattok.*

A játék menete

A játék **8 fordulóból** áll. A nyolcadik forduló végén van a végső pontozás.

Minden forduló 4 fázisból áll:



I. fázis: Kártyahúzás

- Töltsétek fel a kezetek 5 lapra.
- Minden parkkártyából bevétel szerezhető.

II. fázis: Kockaakciók

1. Dobjatok mind a 6 kockával, és tegyétek ezeket a Belső Alster-tó megfelelő mezőire.
2. Küldjetek egy papot a templomba.
3. Veszélynövelés
4. Lehetőség 1 mezőt előre lépni a Városháza téren

III. fázis: Az alapakciók végrehajtása

- Felváltva játszotok ki lapokat a kezetekből, amit arra használtok, hogy a 6 alapakció egyikét végrehajtsátok.
- A fázis addig tart, amíg mindenki ki nem játszik 4 lapot a kezéből, és végre nem hajtotta a hozzátartozó akciót (azaz 4 köre lesz mindenkinek).

IV. fázis: A forduló vége

1. Ellenőrizzétek mind az öt többséget.
2. Tegyétek az aktuális forduló papját a templomról a templom elé.
3. Mindenki távolítsa el a saját területéről az összes aktiválásjelzőt.
4. A kezdőcímert balra tovább kell adni a következő játékosnak.

Megjegyzés: *Aktiválhattok bizonyos épületeket a saját területetekről ezen négy fázis mindegyike során. További részleteket olvashattok arról, hogy ezt hogyan tehetitek meg a 14. oldalon, Az épületek aktiválása részben.*

I. fázis: Kártyahúzás

Körsorrendben, amelyik paklikból szeretne, minden játékos húzzon összesen annyi lapot, hogy **5 lap legyen a kezében**. Húzhattok különböző paklikból, egy paklikból többet akár, ahogy szeretnétek.
A húzott kártyákat először képpel lefelé tegyétek magatok elé, anélkül, hogy megnéznétek őket, majd együtt adjátok hozzá a kezetekhez.
A kézlimitetek ebben a fázisban mindig pontosan öt kártya.
Megjegyzés: *A 2-8. fordulóban többnyire még lesznek lapok a kezetekben az előző fordulóból. Ez esetben ennyivel kevesebb kártyát húzzatok.*
Miután felvettétek és megnéztétek az 5 kártyátokat, vegyétek el a kijátszott parkkártyáitok után járó jutalmakat.
Megjegyzés: *Egy parkkártya hatásaként (vagy később) a kezetekbe kerülő kártya már nem számít bele a kézlimitetekbe.*
Ha egy húzópakli kifogy, akkor abból a színből a játék hátra lévő részében már nem lehet felhúzni lapot.

Példa: Esztinek 1 kártya maradt a kezében az előző fordulóból, ehhez húz még 4 kártyát. Elvesz 2 lila, 1 szürke és egy rózsaszín lapot.

II. fázis: Kockaakciók

Ebben a sorrendben hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. lépés: Dobjatok a hat kockával

A kezdőjátékos dob a hat kockával, és mindegyiket leteszi a játéktábla Belső Alster-tó részén a megfelelő mezőkre.

Ez a dobás lesz minden játékosra érvényes.

A következő lépéseket egyszerre vagy az aktuális körsorrend szerint hajtsátok végre, ahol az szükséges.

Példa:

Benedek dob a hat kockával, és leteszi azokat a Belső Alster-tó megfelelő mezőire.

2. lépés: Egy pap küldése a templomhoz

Tegyetek egy papot arra a templomablakra, amin ugyanaz a szám (kockaérték) látható, mint a fekete kocka aktuális értéke.

Minden templomablakhoz 4 kategória tartozik (a feketét kivéve, amihez csak 2). A végső pontozáskor minden, a játékos táblájának a jobb oldalán található épület, és minden, a játékos táblájának a bal oldalán található állatkert- és/vagy parkkártya 1-1 plusz pont ad a játékosnak a neki megfelelő kategórián található minden egyes papért.

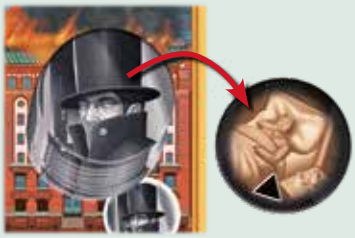
3. lépés Veszély növelése

Ha egy színes kocka értéke **5 vagy 6**, akkor az adott színű veszély szintje nő minden játékosnál. Ez azt jelenti, hogy a játékosok a játékostáblájukon a megfelelő színű (rózsaszín, narancs, szürke, lila vagy barna), téglalap alakú veszélyszintjelzőkből az üres mező bal oldalán lévő jelzőt **egy mezőt jobbra** léptetik. Minden veszélynek három szintje van. És akkor következik be egy veszély, ha az üres mező az adott sor bal szélső mezője lesz.

Figyelem, Intrika!: *Ha a **fekete kocka** értéke 5 vagy 6, akkor minden játékos vegyen el (véletlenszerűen választva) egy fekete veszélyjelzőt az égő házból. Ennek a hátoldalán a játékostábla 5 veszélyének egyike látható. Minden játékosnak a saját jelzőjén látható veszély szintjét kell növelnie eggyel (balról jobbra áttolni egy jelzőt).*

Példa: Zsoltnak egy rózsaszín és egy szürke veszélyszintjelzőt kell a játékostábláján jobbra léptetni.

Minden ily módon elvett veszélyjelzőt képpel felfelé tegyetek a játéktábla mellé. Ha minden jelző lekerült az égő házról, képpel lefelé keverjétek meg az összes felhasználtat, és tegyétek újra azokat az égő házra.



Példa: Eszti elvesz egy fekete veszélyjelzőt, és megfordítja. Egy barna veszély (betegség) van rajta, így egy barna veszélyszintjelzőt kell a játékostábláján balról jobbra áttolnia.

Megjegyzés:
A 15. oldalon találjátok a veszélyek hatásainak leírását.
Ha „A hajók” kiegészítővel is játszotok, akkor ezen a ponton aktiváljátok a hajókat. További részletekért lásd a 17. oldalt.

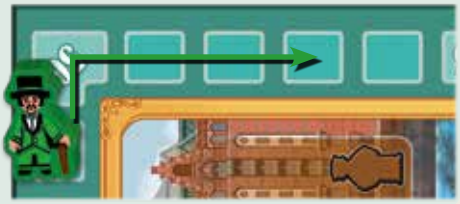
4. lépés: Egy mezőnyi előrelépés a Városháza téren

Most lehetőségetek van egy mezőt előre lépni a Városháza téren. Ennek ára a kockák értékétől függ. **Adjátok össze az 1-es és 2-es** dobásértékeket. Ezt az összeget kell márkában kifizetnie annak, aki előre akar lépni **egy mezőt**. Aki előre akar lépni, befizeti az árat (a „Speicherstadtba” teszi az érméket), és a bábujával egy mezőt előre lép a Városháza felé.

A bábu léptetése nem kötelező. Akinek nincs elég pénze, vagy nem akar erre költeni, az ott hagyja a bábuját, ahol eddig állt.
Ha nincs egyetlen 1-es vagy 2-es dobásérték sem, akkor senki nem léphet előre.

Példa: A kockaértékeknek megfelelően az ár: 1+2+1=4 Évi befizet 4 márkát a Speicherstadtba, majd 1 mezőt előre lép a piros bábuval a Városháza téren.

A játékos minél közelebb van a Városházához, annál több pontot kap a végső pontozáskor. A Városháza tér utolsó mezője 18 GYP-t ér. Ha egy játékos bábuja elérte ezt a mezőt, akkor már csak virtuálisan léphet előre, azaz a bábuja marad az utolsó mezőn, és a játékos azonnal 4 GYP-t kap virtuális előre lépésként.



A kártyák felépítése és leírása

Ebben a játékban a kártyák mindkét oldala fontos. Minden kártya hátlapja egy telek, ami csak a keret színében tér el egymástól. Az előlapján pedig különböző épületek/állatkert/park található.

A kártyák színe

A kártyák 5 különböző színben *(lila, narancs, szürke, rózsaszín,barna)* érhetőek el. A kártyák mindkét oldala ugyanolyan színű. Minden színhez egy egyedi jel is van rendelve, hogy segítsék azokat a játékosokat, akik nehezebben különböztetik meg a színeket.

Képesség

Minden épület egy speciális képességet vagy előnyt ad, ha aktiválják. Ezek a kártya alján ikon formájában vannak feltüntetve.

Megjegyzés: *A fehérrel ábrázolt elemek, mindig az aktív játékosra utalnak, nem az ellenfeleire.*

Kártyaszám

Mind a 280 kártya számozott. A mellékletben ezen számok alapján találjátok meg a kártyákat, ha adott esetben további információra van szükségetek.

Az ára

Minden kártya bal szélén márkában látható a kártya megépítési költsége, ha ezt a kártyát épületként építi fel a játékos *(azaz a játékosterülete jobb oldalán lévő telkek egyikére teszi)*, vagy parkként vagy állatkertként és akkor a játékosterülete bal oldalán lévő területre teszi le.

Győzelmi pont

Minden kártya jobb szélén látható az a győzelmi pont érték, amit a játékos kap a végső pontozáskor, ha a lap a játékos játékosterületén szerepel a játék végén.

Aktiválásjel

Hét különböző aktiválásjel létezik. Ezek a kártya bal alsó részén láthatóak, és megadják, hogy az adott kártyát mikor és hogy lehet aktiválni. Ezen jelek részletes leírását a 14. oldalon találjátok.

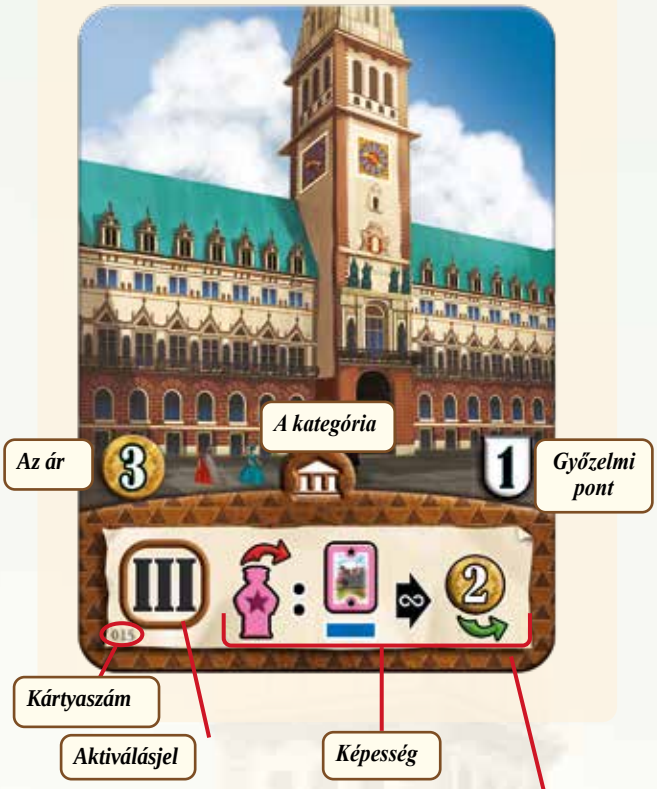
Kategóriák

Minden kártya a 22 kategória egyikéhez tartozik, amit a többi feletti, középen látható ikon ad meg.

Ezek a kategóriák: hivatal, szórakozás, bevándorlók, bank, polgárság, titkos társaság, kikötő, kereskedelem, kézművesség, ipar, egyház, művészet, orvostudomány, katonaság, miszticizmus, rendőrség, színház, egyetem, alvilág, cirkusz, (mindből 12-12 kártya) és állatkert, meg park

(20-20 kártya).

előlap = épület/állatkert/park



hátlap = telek

Az állatkert- és a parkkártyák egyedi szabályai

Az állatkert- és a parkkártyák nem épületek, megépítésükhöz nem szükséges telek, és a **játékostábla bal oldalára** kerülnek le. Azonban lehet telekként is használni ezeket, és telekként a jobb oldalra is letehetők, ha a játékos úgy dönt.

Megjegyzés: *Mivel az állatkert- és a parkkártya nem épület, ezért amikor a szabály, vagy a melléklet épületre utal, akkor ezek a kártyák ebbe nem számítanak bele.*

Az állatkert előnye:

Ezeknek jobb az ár/GYP arányuk. Nem kell a lerakásukhoz telek, és saját többségjelzője van.

A park előnye:

A parkkártyák kijátszáshoz nem szükséges telek. A kijátszott parkkártyákat minden forduló I. fázisának a végén egyszer lehet aktiválni. Ezek GYP-t, pénzt, munkást vagy adott színű kártyát adnak. Az aktivált kártyát meg kell jelölni aktiválásjelzővel.

III. fázis: Alapakciók végrehajtása

Minden fordulónak ez a központi fázisa.

A fázis általános szabályai:

- Az aktív játékos kijátszik egy kártyát a kezéből, és végrehajtja a hat alapakció egyikét.
- A fázis során minden játékos egyesével, felváltva, összesen 4 akciót hajt végre. Ez lehet négy különböző akció is, vagy ugyanaz az akció többször.
- Valamint az aktív játékos bármelyik, III-as jelzésű, a játékosterületén lévő épületét aktiválhatja. Ezt a jelet ez után le kell takarni egy aktiválásjelzővel.
- A fázis akkor ér véget, ha minden játékos négyszer sorra került.
  Fontos: Mindig, amikor a kezdőjátékos végrehajtja a körét, le kell vennie a legfelső jelzőt a templomtoronyból, és alá kell tenni a dobóhelyre. Így mindenki könnyen számon tarthatja, hogy mennyiszer került sorra. Amikor a negyedik toronyóra is lekerül, és a körsorrendben utolsó játékos is végrehajtotta az akcióját, a fázis véget ér.

A játékosok minden kijátszott kártyával a következő alapakciók egyikét kell végrehajtsák:

- **Elvesz 3 munkást**
- **Pénzt vesz el**
- **Csökkenti az egyik veszélyét ÉS kap 1 GYP-t**
- **Épít 1 falrészt**
- **Kijátszik egy telket** ***(kártya hátlap)***
- **Épít egy épületet** ***(kártya előlap)***

Az alapakciók részletesen

Elvesz 3 munkást

A játékos eldob egy kártyát képpel felfelé a dobópakliba, és elvesz a kártya színével egyező 3 munkást a Speicherstadtból, és azokat a játékostáblája megfelelő helyére teszi.

Megjegyzés: *A munkások száma nincsen korlátozva, ha szükséges, pótoljátok valami mással.*

Példa: Benedek kijátszik egy lila kártyát, elvesz 3 lila munkást, és a játékostáblája lila házaira teszi őket.

Pénzt vesz el

A játékos eldob egy kártyát képpel felfelé a dobópakliba, és annyi márkát vesz el a Speicherstadtból, amennyi a kijátszott kártyával azonos színű kocka értéke.

A pénzt a játéktáblája mellé teszi.

Megjegyzés: *Az érmék száma nincsen korlátozva, ha szükséges, pótoljátok valami mással.*

Példa: Zsolt kijátszik egy szürke kártyát, elvesz 5 márkát a Speicherstadtból, és a játékostáblája mellé teszi.

Csökkenti az egyik veszélyét ÉS kap 1 GYP-t

A játékos eldob egy kártyát képpel felfelé a dobópakliba, majd a játékostábláján mozgasson át jobbról balra 1, a kijátszott kártyával azonos színű veszélyszintjelzőt (ha lehetséges), ezzel csökkentve az adott veszélyt.

Fontos: *Minden alkalommal, amikor a játékos csökkent egy veszélyt akár ezzel az alapakcióval, akár egy épület aktiválásával, azonnal kap 1 GYP-t, és ennek megfelelően 1 mezőt előrelép a győzelmipont-sávon a bábujával. Ha a játékos nem tudja csökkenteni a veszélyszintjét, akkor nem jár pont.*

Példa: Eszti kijátszik egy barna kártyát, a dobópaklira teszi, és jobbról balra áttol egy barna veszélyszintjelzőt a játékostábláján. Kap 1 GYP-t, és a bábuját előrelépteti a győzelmipont-sávon.

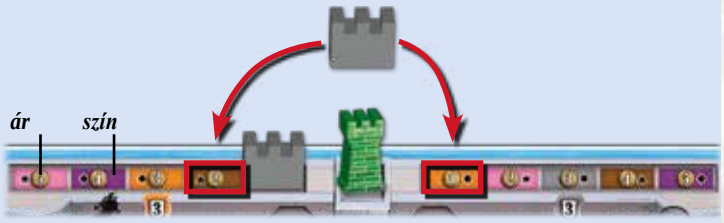
Épít 1 falrészt

Minden játékosnak megtalálható a játékostábláján a hamburgi városfal egy része: az egyik fele a várostornyától jobbra, a másik pedig balra.

Mindkét fél 5 falszakaszból áll, és minden szakasznak saját színe van.

A játékos ezt a 10 falszakaszt próbálja megépíteni. A torony mindkét oldalán a falépítést a várostoronytól kell kezdeni.

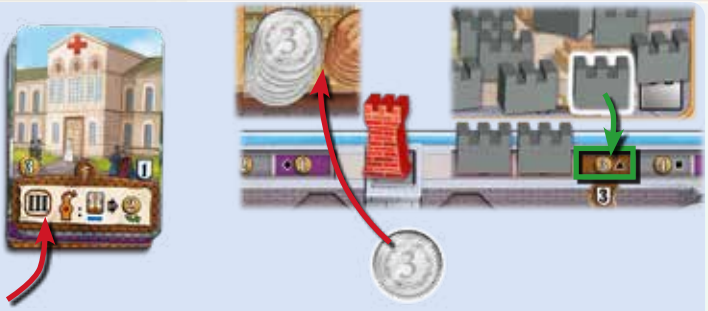
A további falrészeket az előzőleg megépített falrészhez kell kötni, így haladva kifelé. Maximum két falszakaszból választhat a játékos, amikor megépít egy falrészt.



Példa: Amikor Detti a következő falrészt akarja megépíteni, akkor vagy a barna mezőre (bal oldalt, 2 márkáért) vagy a narancsra (jobb oldalt, 1 márkáért) kell építenie.

Amikor ezt az alapakciót hajtja végre a játékos, akkor az építendő szakasznak megfelelő színű kártyát kell kijátszania a dobópaklira a játékosnak, és be kell fizetnie a szakaszon feltüntetett összeget márkában. Ez után építi fel a falrészt az adott szakaszra.

Ha a játékos megépítette a harmadik falszakaszt a városfalának vagy a jobb vagy a bal felére, akkor a játék végén ezen megépített falszakaszok mindegyikéért 3 pont jár.

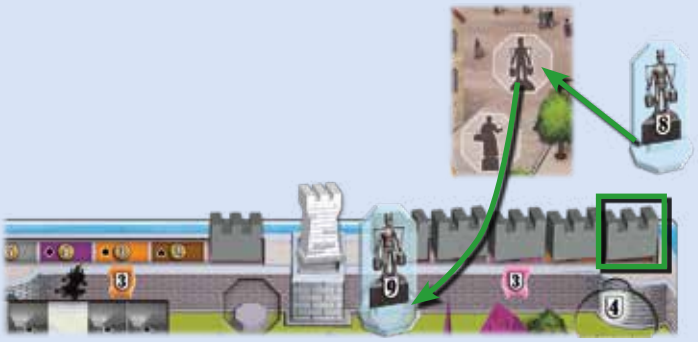


Példa: Évi egy barna kártyát játszik ki a dobópaklira, és egy falrészt tesz a barna városfalszakaszra. Előtte befizeti az adott szakaszon megadott 3 márkát.

Amint az egyik fél városfal utolsó szakaszát is megépíti a játékos, elveszi az aktuális (legmagasabb értékű) szobrot a játéktábláról, és leteszi a játékostáblája megfelelő helyére.

Ez után a következő Hans Hummel szobrot teszi rá a játéktábla nyolcszögű mezőjére. A játék végén a játékostáblára került minden szobor a rányomtatott GYP-t éri.

***Megjegyzés:** A hölgy alakot ábrázoló nyolcszögű mezőt csak a 2. kiegészítő, a Hans Hummel és a Citromárus lány esetén kell használni.*



Példa: Zsolt megépíti az ötödik falrészt is a táblája jobb oldalára, így megszerzi az aktuális szobrot a játéktábláról. Ez után a játéktábla szabaddá vált mezőjére a következő értékű szobor kerül.

Kijátszik egy telket

A játékos a kezéből egy kártyát tesz a játékosterületére, a játékostáblája jobb oldala mellé, a hátlapjával (telek) felfelé.

Ha így tesz, akkor azonnal vissza kell tennie egy, az adott telek színével egyező színű munkást a Speicherstadtba.

Példa: Detti egy rózsaszín kártyát tesz, a hátlapjával felfelé a játékos területére. Ezért visszateszi egyik rózsaszín munkását a Speicherstadtba.

Épít egy épületet

Az épületépítéshez a játékosnak rendelkeznie kell egy üres, tetszőleges színű telekkel. Ha van üres telke, akkor választhatja ezt az akciót. A játékos kijátszik **egy épületkártyát az épület oldalával** (képpel) felfelé az egyik üres telkére, annyira elcsúsztatva, hogy a telek színe látható maradjon.

Ha így tesz, akkor a kijátszott kártyán látható árat kell fizetnie. A pénzt a Speicherstadtba kell tennie.

Minden telekre **egy épület** építhető. Az épület **színe eltérhet** a telek színétől.
Ha az épület képességét egyszer lehet aktiválni fordulónként, akkor a játékos vegyen el egy aktiválásjelzőt a készletből, és tegye az épülete mellé.

Példa: A következő körében Benedek kijátszik egy lila épületet az előzőleg letett telkére. 3 márkát fizet, amit Speicherstadtba tesz és elvesz 1 aktiválásjelzőt.

IV. fázis A forduló vége

Van néhány épület, amit ezen fázis során lehet aktiválni (IV és ∞). Valamint a következő lépéseket kell **ebben a sorrendben** végrehajtani:

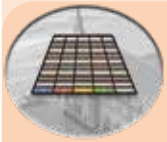
1) Többség ellenőrzése

Először azt ellenőrizzétek, hogy melyik játékos fordíthatja egy vagy több saját többségjelzőjét a színes, aktív oldalára. Öt területen szerezhetnek a játékosok többséget. Minden területen az alábbi szabályok érvényesek:

- Csak az **egyedüli többséggel** rendelkezők fordíthatják a jelzőjüket a színes oldalára, és így aktiválják a győzelmi pontokat a végső pontozáshoz. Holtverseny esetén a holtversenyben állók nem fordíthatják meg a jelzőjüket. Ezért fontos, hogy egy játékosnak több kártyája, falrésze vagy GYP-je legyen, mint a többi játékosnak.
- A megfordított többségjelző a színes oldalával felfelé marad a játék végéig. Ha egy másik játékos szerez többséget az adott típusból egy későbbi fordulóban, akkor ő is megfordítja a jelzőjét. Azaz a játék végén több játékosnak is lehet ugyanabból a típusból színes oldalával felfelé fekvő jelzője a játékostábláján.

Megjegyzés: *Ezt a két alapszabályt bizonyos kártyák megváltoztathatják.*

A következőket ellenőrizzétek egymás után:



Városháza tér: Aki a legmesszebb jutott a Városháza téren, az a saját **Városháza tér többségjelzőjét** a színes oldalára fordíthatja.

Példa: Évi piros bábuja van a legelső helyen a Városháza téren. Megfordítja a saját Városháza tér többségjelzőjét a színes oldalára.

Épületek: Aki a legtöbb épületet építette meg a saját területén, a játékostáblája jobb oldalára, az a saját **Épületek többségjelzőjét** a színes oldalára fordíthatja.

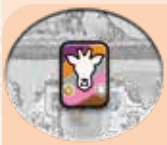
Példa: Évinek és Dettinek is 2 épülete van a saját területén, Benedeknek pedig 3. Így Benedek fordítja a saját Épületek többségjelzőjét a színes oldalára.

A városfal: Aki a legtöbb falrészt építette meg a 10 falszakaszból, az a saját Városfal többségjelzőjét a színes oldalára fordíthatja.

Példa: Évi és Benedek 2 falrészt épített meg, Zsolt (fehér) hármat. Így Zsolt fordítja a saját Városfal többségjelzőjét a színes oldalára.

Győzelmipont-sáv: Aki a legmesszebb jutott a győzelmipont-sávon, az a saját **győzelmi pont többségjelzőjét** a színes oldalára fordíthatja.

Példa: Benedek kék bábuja áll az első helyen a győzelmipont-sávon, így ő fordítja a saját győzelmi pont többségjelzőjét a színes oldalára.



Az állatkert kártyák: Akinek a legtöbb állatkert kártyája van a játékostáblájának a bal oldalán, az a saját **állatkert többségjelzőjét** a színes oldalára fordíthatja.

Példa: Évinek 1 állatkert kártyája, Benedeknek 2, és Dettinek 4 kártyája van a játékostáblájának a bal oldalán. Így Detti fordítja a saját állatkert többségjelzőjét a színes oldalára.

2) Tegyétek a papot a templom elé

Ennek a fordulónak a papját a templomablakról tegyétek az ablak alatti mezőre, a templom elé.

3) Távolítsátok el az aktiválásjelzőket

Minden játékos távolítsa el az aktiválásjelzőket az épületeiről, és tegye vissza azokat a saját készletébe a játékostáblája mellé. Ezek az épületek újra aktiválhatóak a következő fordulóban.

4) Új kezdőjátékos

Az a játékos, akinél jelenleg a kezdőcímer van, adja tovább azt a bal oldali szomszédjának. A következő forduló kezdődik.

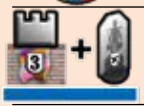
A játék vége és a végső pontozás

Miután mind a **nyolc fordulónak** vége *(amikor minden pap a templom elé került)*, a játék véget ér, és a játékosok a végső pontozással folytatják. A játékosok a következőkért kapnak pontokat:

Minden **kártya** (épület/állatkert/park) a játékos területén annyi pontot ér, amennyi **rá van nyomtatva.**

Minden **babérkoszorús épület** a játékos területén a képességének **megfelelő GYP-t** éri.

Minden színes (aktivált) **többségjelző 4 GYP**-t éri.



Minden játékos, aki megépítette a **harmadik falszakaszt** a városfalának valamelyik oldalán, **3 GYP-t** kap oldalanként. Minden Hans Hummel szobor a rányomtatott GYP-t éri.

Minden pap a templom előtti mezőn **1 GYP-t** ad minden olyan **épületért/parkért/állatkertért**, ami az adott kategóriához tartozik a játékos területén.

Végül a játékosok a **Városháza téren álló bábujuk helyzetének megfelelően** kapnak még pontokat.

A játékosok a bábujukat a győzelmipont-sávon a megszerzett pontjaiknak megfelelően mozgatják. Ha a játékos áthalad a 100-as mezőn, akkor megkapja a saját színének megfelelő 100/200-as lapkát, amit maga elé tesz, a 100-as felével felfelé. Ha a játékos újra eléri a 100-as mezőt a győzelmipont-sávon, akkor átfordítja a lapkát úgy, hogy a 200-as oldala legyen felfelé.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot, és ő lesz Hamburg, a szabad Hanza város új főpolgármestere. Ha holtverseny állna elő, akkor az érintett játékosok közt a több pénz dönt. Ha még mindig holtverseny lenne, megosztoznak győzelmen. **Gratulálunk a győztes(ek)nek!**

Végső pontozás példa

Eszti már 61 pontot szerzett a játék során.
A végső pontozás során a következő pontokat kapja:

1) 4 épülete, 1 állatkertje és 1 parkja van a játékosterületén, értékük:

2 + 1 + 3 + 3 + 0 + 0 = 9 GYP

2) 2 babérkoszorús épülete van, mindkettő 2 pont ad, összesen 4 GYP.

3) Eszti a Városháza tér és a győzelmi pont többségjelzőit fordította a színes oldalára, ezek 4-4 GYP-t érnek, összesen 8 GYP-t.

4) Az egyik harmadik falszakaszt építette meg a városfalában = 3 GYP.

5) Három pap áll a templom előtti rózsaszín mezőn. Eszti három rózsaszín épülete összesen 9 GYP-t ér. Egy pap áll a fekete mezőn, így 2 GYP-t kap az állatkertjéért, és parkjáért.

6) A Városháza téren a bábuja az 5. mezőn áll = 7 GYP.

Eszti 42 pontot szerzett a végső pontozáskor.
Az eddigi pontjaihoz adva, összesen 103 GYP-t szerzett.

Kártyaaktiválás

Az aktív játékos aktiválhatja a kártyáit a saját területéről. Egy kártya a forduló négy fázisában, vagy a végső pontozáskor aktiválható. Minden kártyán található egy aktiválásjel, ami megmutatja, hogy a kártyát melyik fázisban és milyen gyakran lehet aktiválni. A kártya aktiválása megváltoztathatja az alapszabályokat.

Megjegyzés: *Az állatkertkártyákat nem lehet aktiválni.*

Villám:

Amikor ezt a kártyát a III. fázisban kijátssza a játékos saját területére, akkor azonnal és egyszer aktiválható. Később többet nem lehet aktiválni.

Példa: Ha ezt az épületet építed meg, akkor azonnal kapsz 1 rózsaszín munkást és 3 márkát.

A fázisszám:

Ezeket az épületeket fordulónként egyszer, a megadott fázisban lehet aktiválni. Az aktiválás ára vagy pénz, vagy adott egyedi feltételek. Ha egy ilyen épületet aktivál a játékos, tegyen rá egy aktiválásjelzőt.

Megjegyzés a III. fázishoz:
A játékos az alapakciója előtt vagy után is aktiválhat épületet.
Néhány épületet az akciója előtt, másokat az akciója után aktiválhat a játékos. Az adott körben kijátszott épületet is aktiválhatja már az adott körben a játékos.

Példa: Minden forduló III. fázisában kap 2 márkát a játékos.

Végtelen jel egy fázisszámon:

Egy ilyen épület állandóan aktív és **megerősíti, illetve mindig javítja** a kártyán a kettősponttól balra lévő akciót. Egy ilyen kártyára soha nem kerül aktiváló jelölő.

Példa: Mindig, amikor egy narancs épületet épít a játékos (a III. fázis során), csak a fele árat kell fizetnie (lefelé kerekítve).

Babérkoszorú

Az ilyen épületeket a végső pontozás során lehet aktiválni, ha a játékos területén vannak.

Példa: A játék végén a végső pontozáskor a játékos 1 GYP-t kap a játékostábláján lévő minden munkáspárérért.

Minden kártyát részletesen leírunk a mellékletben. A kártyákat az egyedi számozásuk alapján (a bal alsó sarokba van nyomtatva) tudjátok megkeresni a mellékletben.

A veszélyek hatásai

Mind az öt veszély hatása akkor (és azonnal) következik be, ha a játékos az adott színből a harmadik veszélyszintjelzőt a játékostábláján a jobb oldalra tolta, és látható lesz a veszélyjelző háromszög. A hatás a veszély típusától függ:

Falomlás:

A játékosnak vissza kell tennie egy falrészt a Speicherstadtba a **városfalából** (ha már legalább egyet épített).
Az egyik végéről kell elvennie a falrészt, nem hozhat létre rést a falban.

Ha valamelyik falfél ötödik falrészét kell eltávolítania, a megszerzett szobor ettől még marad a játékostábláján. Ha ezt a falrészt újra megépíti a játékos, akkor **nem jár** neki másik szobor.

Példa: Esztinek vissza kell tenni egy falrészt. Úgy dönt, hogy a bal oldalról tesz vissza egyet, hogy a jobb oldali falon az elért 3 GYP megmaradjon a végső pontozáshoz.

Tűz:

A játékosnak el kell dobnia a játékosterületéről **egy** tetszőleges **épületet**. A kártya a dobópaklira kerül, a telek marad a helyén.

Példa: Dettinek a tűz miatt el kell dobnia egy épületét. Két épülete közül választhat, és a telket, amin épült megtartja.

Rablótámadás:

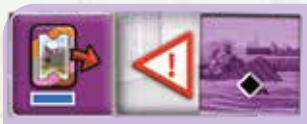
A játékosnak **minden pénzét** vissza kell tennie a Speicherstadtba.

Példa: Zsoltnak minden összegyűjtött pénzét vissza kell tennie a Speicherstadtba.

Betegség:

A játékosnak **minden munkását** vissza kell tenni a játékostáblájáról a Speicherstadtba.

Példa: Évinek minden összegyűjtött munkását vissza kell tennie a Speicherstadtba.



Árvíz

A játékosnak a játékos területéről **egy** tetszőleges **telket** el kell dobnia. A kártya a dobópaklira kerül.

Ha volt rá épülete is építve, akkor az épület a játékos kezébe kerül vissza.

Példa: Benedek elveszít egy telket az árvíz miatt. Csak 1 telke van, ezért azt kell a dobópaklira tennie. Mivel egy épületet is épített rá, azt a kezébe kell vennie.

Miután egy veszély lecsapott a játékosra, az adott veszély mindhárom szintjelzőjét balra kell tolnia, így lefedve a veszélyháromszöget újra. Ebben az esetben nem jár GYP a veszélyszint csökkenéséért.

Megjegyzés: *Megtörténhet, hogy egy játékosra több különböző veszély csap le egy időben. Ilyenkor a játékos dönti el, hogy milyen sorrendben következzenek be.*

1. kiegészítő: A polgármesterek

Ez a kiegészítő különböző kezdőfeltételeket ad a játékosoknak, és minden játékosnak egy egyedi képessége is lesz. Az alap játék szabályainak változását részletezzük alább.

Előkészületek

Az 5 polgármesterlapkát keverjétek meg, és minden játékosnak osszatok véletlenszerűen egyet. Minden megmaradt lapka kikerül a játékból.

Egy polgármesterlapka mindkét oldalon rendelkezik a munkások és a pénz bizonyos kombinációjával, valamint egy különleges képességgel. Minden játékos döntse el, melyik oldalát használja a polgármesterlapkájának, és azzal az oldalával felfelé tegye a játékostáblája alsó széle mellé.

Ezután minden játékos vegye el a munkások és pénzek megadott egyedi kombinációját a Speicherstadból.

Példa: Eszti Carl Friederich Petersen polgármesterrel játszik (01-es oldalával), a játék elején kap 10 márkát, és 2 munkást minden színből.

Változás a játékmenetben

A játékosok bármikor használhatják a képességüket a játék során, amikor szükségük van rá.

A képességek a kézlimitre, az alap akciókra, az aktiválásokra, a veszély elkerülésére vannak hatással.

Minden polgármesterlapkát részletesen leírunk a mellékletben.

Példa: Az I. fázisban Eszti 7 lapra töltheti a kezét az 5 helyett.

2. kiegészítő: Hans Hummel és a Citromárus lány

Ezzel a kiegészítővel játszva Hans Hummel plusz győzelmi pontokat ad majd, a Citromárus lány pedig pénzhez juttat.

Előkészületek

Tegyétek az új Hans Hummel szobrokat a többiekhez a győzelmi pontok szerint.

A szomszédos táblázat megadja, hogy a játékosszám függvényében melyik Hans Hummel szobrokat kell használni.

Mindhárom Citromárus lány szobor mindig játékba kerül.

A 10 GYP-s szobor kerüljön a Városháza tér bal oldalán található nyolcszögletű mezőre, és a 12 márkás Citromárus lány pedig mellé.

	A szobrok győzelmi pont értékei (GYP)									
	10 GYP	*9 GYP*	*8 GYP*	*7 GYP*	*6 GYP*	*5GYP*	*4 GYP*	*3 GYP*	*2 GYP*	*2 GYP*
2 játékos	✓			✓		✓			✓	
3 játékos	✓		✓	✓		✓	✓		✓	
4 játékos	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
5 játékos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Változások a játékmenetben

A szobrokra vonatkozó, fentebb már részletezett szabályok nem változtak. Azonban most két szobor van a játéktáblán.

Amikor a játékosnak lehetősége van elvenni egy szobrot, akkor a kettőből egyet választhat, amit a játékostáblájára tesz. A különbség az, hogy a Hans Hummel szobrokból a játék végén jut plusz GYP-khez, míg a Citromárus lány szobrokból azonnal kap pénzt.

Példa:

Zsolt a játékostáblája bal oldalán teljesen megépítette a falat. Most választhat 1 szobrot. A Citromárus lányt veszi el, és azonnal kap 9 márkát a Speicherstadból.

3. kiegészítő: Speciális veszélyek

Ezzel a kiegészítővel játszva a fekete veszélyek hatása még rosszabb, de lehetnek hasznos kis ajándékaik.

Előkészületek

Keverjétek a plusz fekete veszélyjelzőket az alapjáték jelzőihez, és tegyétek mindet a fekete oldalával felfelé az égő házra.

Változás a játékmenetben

Az új jelzőkből 5, **két különböző** színű veszélyszintet is megnövel. A másik öt új fekete veszélyjelző 1 veszélyt mutat, mint az alapjelzők, de emellett „ajándékot” ad kártyák, pontok, munkások vagy pénz formájában.

Példa: A játékos az árvíz és a falomlás veszélyszintjét is meg kell növelnie.

Példa: A játékos a rablótámadás veszélyszintjét növeli, de kap 1 GYP-t is.

Mind az 5 új jelzőt részletesen leírjuk a mellékletben.

4. kiegészítő: A hajók

Ez a kiegészítő még vonzóbbá teszi a városfal építését. Ha a játékos épít egy falrészt, akkor azonnal végrehajthatja egy aktív hajó akcióját.

Előkészületek

Tegyétek a hat hajót a színüknek megfelelő kikötő előtti horgonyzóhelyre, a faoszlopok közé.

Változás a játékmenetben

Minden hajó megfelel egy kockaszínnek. A horgonyzóhelyen (a faoszlopok közt) lévő hajók nem aktívak. Egy hajó a II. fázisban a „veszélynövelés” pont után akkor aktiválódik, ha a Belső Alster-tó azonos színű kockája **3-as** vagy **4-es** értéket mutat. Annak jelölésére, hogy egy adott hajó aktív, toljátok előre a rakpart melletti dokkhoz.

A szürke kocka értéke 3, a barnáé 4. A szürke és a barna hajót tegyétek a rakpart melletti kikötőhelyre, mert ezek most aktívak.

Ha egy játékos a Falrész építése akciót hajtja végre a III. fázisban, akkor utána használhatja egy aktivált hajó hatását. Ha több hajó is aktív, akkor a játékos döntheti el, hogy melyiket használja. A választott hajónak nem kell a kijátszott kártyával egyező színűnek lennie. A hajó hatásának használata azonban **1 munkásba kerül** a **„Falrész építéshez”** kijátszott kártya színében.

Megjegyzés: *Nem használhatja a játékos az aktivált hajókat, ha egy épület aktiválása miatt hajtja végre a Falrész építése akciót.*

A IV. fázisban minden aktív hajó visszakerül a rakpart melletti dokkból a horgonyzóhelyre, nem számít, hogy használta-e valaki vagy sem.

Példa: Detti kijátszik egy rózsaszín kártyát és megépít egy falrészt a városfalában. Két aktív hajó van, ő a barna mellett dönt. Ez lehetővé teszi neki, hogy aktiválja egyik villám jelű épületét. Visszatesz 1 rózsaszín munkást a Speicherstadtba.

Minden hajót részletesen leírunk a mellékletben.

5. kiegészítő: A tőzsde

Ezzel a kiegészítővel a játékosok előnyökhöz jutnak, néhány esetben pedig hátrányt kapnak az alapakciók végrehajtásakor a tőzsdei árfolyamjelző állapotától függően.

Előkészületek

Keverjétek össze a 10 tőzsdelapkát, és tegyétek egy pakliba őket a tőzsde előtti mezőre, a zöld oldalukkal felfelé.
Az árfolyamjelzőt tegyétek a bal alsó 1-es mezőre.

Változás a játékmenetben

Ha a játékos olyan alapakciót hajt végre a III. fázisban, amit a felfedett tőzsdelapka mutat, akkor azonnal végre **kell** hajtania az adott lapkán az árfolyamjelzővel megadott hatást.

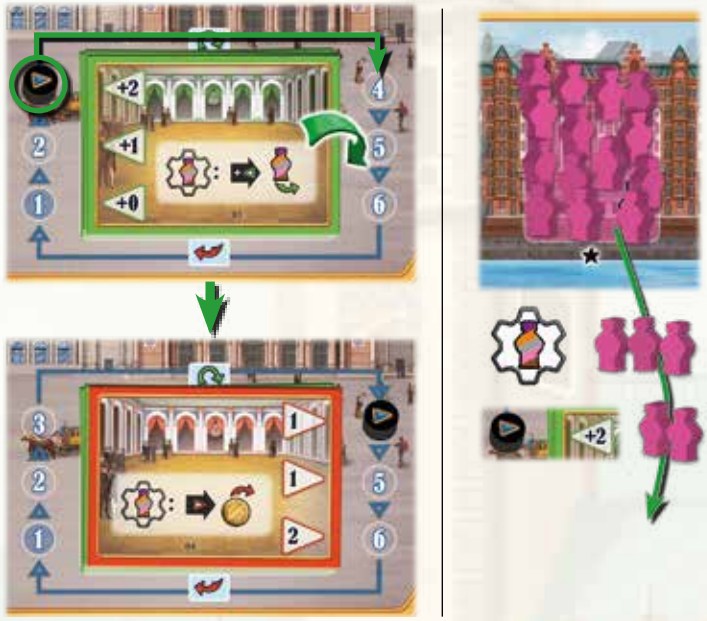
A zöld oldal bal szélén és a piros oldal jobb szélén vannak a hatások, amik az adott lapkán megadott alapakciót befolyásolják. A bal oldali hatások mezőről mezőre jobbak lesznek, a jobb oldali hatások pedig egyre rosszabbak lesznek.

bal szél: *jobb szél:*

Miután a játékos végrehajtotta a tőzsdelapkán látható alapakcióját, az árfolyamjelzőt a következő mezőre lépteti.

Megjegyzés: *A hatást csak akkor kell alkalmazni, ha tőzsdelapkán látható alapakciót hajtja végre a játékos, akkor nem használható a hatás, ha egy épület aktiválása miatt hajtja végre az adott akciót.*

Amikor az árfolyamjelző a 3-asról a 4-esre lép, a tőzsdelapkát át kell fordítani a piros oldalára.



Példa: Benedek a Vegyél el 3 munkást alapakciót hajtja végre. Mivel az árfolyamjelző a 3-as mezőn áll, kap 2 plusz munkást, így összesen 5-öt. Ez után az árfolyamjelzőt a 4-es mezőre lépteti, és megfordítja a tőzsdelapkát a piros oldalára.

Amikor a 6-os mezőről az 1-esre lép az árfolyamjelző, akkor az aktuális tőzsdelapkát távolítsátok el a játékból, az így láthatóvá váló zöld lapka lesz az új aktív lapka.

Ez azt jelenti, hogy egy adott tőzsdelapka akár egy fordulónál hosszabban is aktív lehet.

A 6-os mezőről az 1-esre

Minden tőzsdelapkát részletesen leírunk a mellékletben.

6. kiegészítő: A paplapkák

Amikor ezzel a kiegészítővel játszotok, a papbábuk nem csak GYP-t adnak a végső pontozáskor, hanem előnyöket és hátrányokat is adnak a játék során.

Előkészületek

Minden paplapkának van egy pozitív és egy negatív oldala.
A kezdőjátékos véletlenszerűen választva felvesz 6 lapkát a kezébe, a többi visszakerül a játék dobozába. A felvett lapkákat a kezéből az asztalra dobja. Majd a ledobott lapkákat a dobás után felfelé lévő oldalukkal felfelé leteszi a templom 6 ablakára, 1 lapkát 1 templomablakra téve.
A lapkák lefedik az odanyomtatott +1-es jeleket.

Változás a játékmenetben

A II fázisban a szokásos módon tegyetek egy papot abba a templomablakba, ami alatt a fekete kocka értékének megfelelő kockaérték látható.

Csak az a lapka aktív az aktuális fordulóban, amin a pap áll.

Az aktív paplapka a rajta megadott akcióra van hatással, amikor az egy fázisban végrehajtásra kerül.

***Megjegyzés:** A hatást csak akkor kell alkalmazni, ha az ábrázolt alapakciót hajtja végre a játékos, akkor nem használható a hatás, ha egy épület aktiválása miatt hajtja végre az adott akciót.*

Példa: A II. fázisban Eszti úgy dönt egy mezőt előre lép a Városháza téren, mert a lila paplapka aktív, és így csak fele költséget kell fizetnie. A kockaértékeknek megfelelően 1+2+2=5 márkát kellene fizetnie, de az aktív az aktív paplapka miatt, csak 2 márkával kevesebbet fizet. Ez után 1 mezőt előrelép a bábujával.

A IV. fázisban ennek a fordulónak a papját a szokásos módon tegyétek a templomablakról az adott ablak alatti mezőre, a templom elé. Majd azonnal fordítsátok meg a paplapkát.

Ily módon, a játék során különböző lapkák többször is aktívvá válhatnak, néha pozitív, néha negatív hatást gyakorolva a lapka alapakciójára.

Minden paplapkát részletesen leírunk a mellékletben.

Játék vége és a végső pontozás

A végső pontozás előtt a paplapkákat távolítsátok el a templomablakokról, hogy a papság pontozása megtörténhessen.

Szólószabályok

Egy auTOMata ellenfél ellen játszol (TOM-nak hívják), akit kockákkal vezérelsz.
Az általános szabályok az alábbi változtatásokkal érvényesek.

Előkészületek

Te és TOM is 5 márkával és minden színből 1 munkással kezdtek.

A kezdőcímer nem kerül senkihez.

A négy Hans Hummel szobor előkészületei a 2-fős játékéval egyeznek meg.

	A szobrok győzelmi pont értékei (GYP)					
	10 GYP	9 GYP	7 GYP	5 GYP	4 GYP	2 GYP
alapjáték		✓	✓		✓	✓
2. kiegészítő	✓		✓	✓		✓

A játék menete

A szólójátékot is 8 fordulón át játsszátok, és minden fordulót az alábbiak szerint játsszátok:

I. fázis: Kártyahúzás

Veled ellentétben TOM nem kap egyetlen kártyát sem.

II. fázis: Kockaakciók

1. lépés: Dobj a hat kockával

Dobj a hat kockával, és mindegyiket tedd a játéktábla Belső Alster-tó részén a megfelelő mezőkre.

2. lépés: Egy pap küldése a templomhoz

Küld a templomhoz a papot a szokásos módon.
TOM annyi pénzt kap, amennyi a fekete kocka értéke.

3. lépés Veszély növelése

Növeld a veszélyt (és ha bekövetkezik, hajtsd végre) a szokásos módon magadnál és TOM-nál is. Ha TOM-nak egy épületet kell eldobnia, akkor a legkisebb költségűt vedd el tőle. Ha több ilyen van, akkor ezek közül a bal szélsőt.

4. lépés: Egy mezőnyi előrelépés a Városháza téren

TOM mindig előrelép egy mezőt a Városháza téren, ha elég pénze hozzá. Te a szokásos módon, dönthetsz erről.

III. fázis: Alapakciók végrehajtása

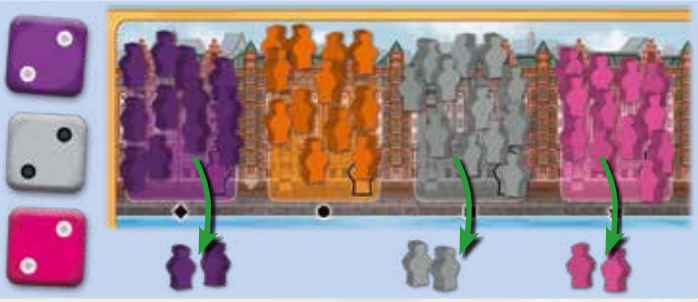
Mindig TOM kezdi az első kört. Az alapakcióit a kockák határozzák meg. Az akciót a színes kockák (a fekete kivételével) értékeinek növekvő sorrendjében hajts végre 1-től 6-ig. Holtverseny esetén a holtversenyben lévő kockákat a Belső Alster-tavon, a lilától kezdve, az óramutató járása szerint haladva hajtsd végre.

1-es:

TOM minden 1-es érték miatt kap 1 GYP-t.

2-es:

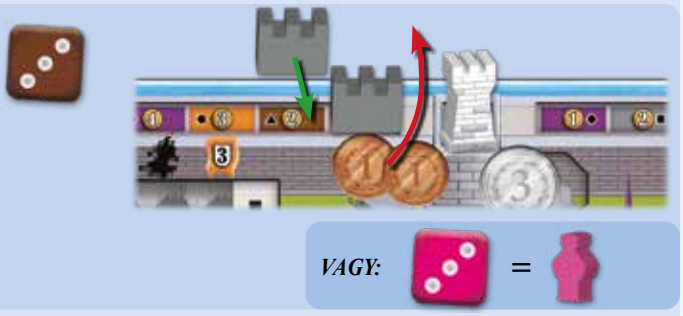
TOM minden 2-es értékű kocka miatt, a kockaszínével egyező színű munkásból kap 2-t.



3-as:

Minden 3-as értékű kocka miatt TOM építhet egy falrészt, ha a kocka színe megfelelő, és ki tudja fizetni.

Ha TOM nem tud építeni valamelyik kockával, akkor minden fel nem használt 3-as értékű kocka miatt kap 1 megfelelő színű munkást.



4-es

Minden 4-es értékű kockáért az adott színű veszélyszintet csökkenti TOM, és kap 1 GYP-t minden csökkentésért.

Ha TOM-nak nincs veszélye az adott színből, akkor visszatesz egy munkást ebből a színből, és lerak egy ilyen színű telket (a húzópakliból) a játékosterületére.

Ha ezek egyike sem lehetséges, akkor 4 márkát kap minden fel nem használt 4-es értékű kockáért.

5-ös:

Minden 5-ös értékű kockáért TOM épít egy épületet, felhúzva a legfelső kártyát az adott színű húzópakliból.

Ha nincs üres telke, vagy nincs elég pénze, akkor a felhúzott kártyát telekként játssza ki. Ha ez sem lehetséges (mert nincs ilyen színű munkása), akkor eldobja a kártyát, és 5 márkát kap minden ilyen 5-ös értékű kockáért.

Megjegyzés: *Ha a húzott kártya állatkert vagy park, és meg tudja építeni, akkor azt a játékostáblája bal oldalára kell tenni (nem kell alá telek).*

6-os:

Minden 6-os értékű kockáért TOM épít egy épületet/állatkertet/parkot (lásd fentebb). Ha nem tudja ezt megtenni (lásd fentebb), akkor egy falrészt épít (lásd fentebb). Ha ez sem lehetséges, akkor 6 márkát kap minden fel nem használt 6-os kockáért.

Az összes azonnali és állandó hatást, amivel TOM rendelkezik, hajtsd végre számára. TOM az összes épületét aktiválja, amit tud aktiválni a munkásaival, a játékos területén balról jobbra haladva, de csak azokat, ahol vissza tudja tenni a szükséges munkást. Ha döntést kellene hoznia, akkor válaszd a számára legelőnyösebbet.

Ezt követően hajtsd végre te a köreid a szokásos módon, 4 kártyát kijátszva egymás után, mindegyikért végre hajtva egy alapakciót.

IV. fázis: A forduló vége

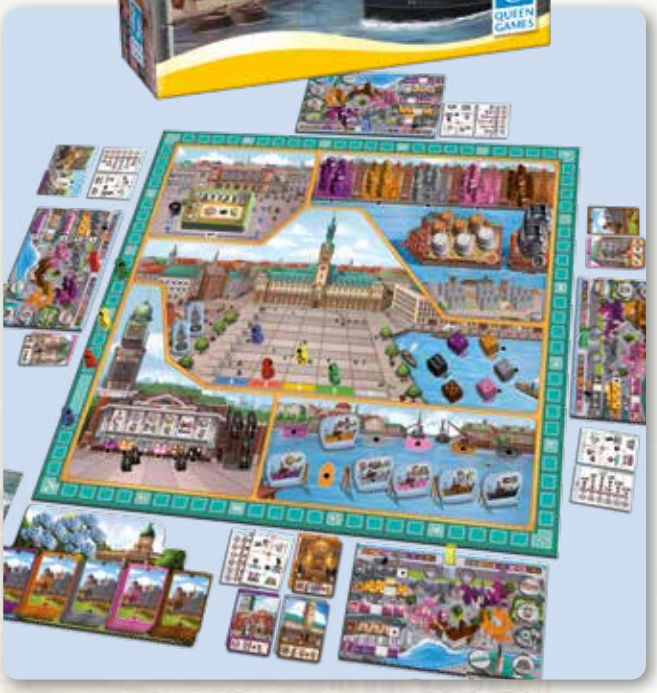
Ebben a fázisban minden változatlan, leszámítva, hogy nem lesz kezdőjátékoscsere.

Játék vége és a végső pontozás

A szokásos módon számold ki a pontokat. Jobb voltál, mint TOM?

City Collection 1
HAMBURG
QUEEN GAMES

City Collection 2
AMSTERDAM
QUEEN GAMES



City Collection 0
COINS

City Collection 1
Limited Collectible Custom Coins
HAMBURG

City Collection 0
COINS

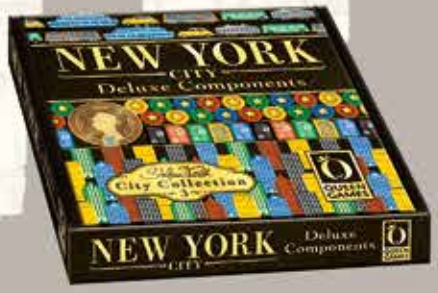
City Collection 2
Limited Collectible Custom Coins
AMSTERDAM

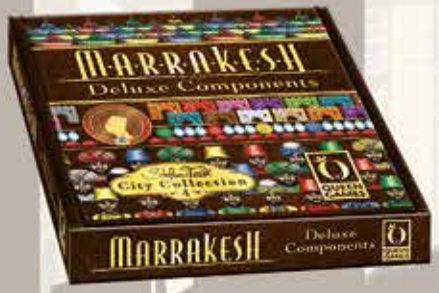
HAMBURG
Deluxe Components
City Collection 1
HAMBURG Deluxe Components

HAMBURG
HAMBURG

AMSTERDAM
Deluxe Components
City Collection 2
AMSTERDAM Deluxe Components
AMSTERDAM Deluxe Rondell

AMSTERDAM
AMSTERDAM





sfcc.queen-games.com

Tartalomjegyzék

A játékelemek ____ *2-3. oldal*
A játék előkészületei ____ *4-5. oldal*
I. fázis: Kártyahúzás ____ *6. oldal*
II. fázis: Kockaakciók ____ *6-7. oldal*
A kártyák felépítése és magyarázata ____ *8-9. oldal*
III. fázis: Alapakciók végrehajtása ____ *9-11. oldal*
V. fázis: A forduló vége ____ *12-13. oldal*
A játék vége és a végső pontozás ____ *13. oldal*
Kártyák aktiválása ____ *14. oldal*
A veszélyek hatásai ____ *15. oldal*
1. kiegészítő: A polgármesterek ____ *16. oldal*
2. kiegészítő: Hans Hummel és a citromárus lány ____ *16. oldal*
3. kiegészítő: A speciális veszélyek ____ *17. oldal*
4. kiegészítő: A hajók ____ *17. oldal*
5. kiegészítő: A tőzsde ____ *18. oldal*
6. kiegészítő: A paplapkák ____ *19. oldal*
Szólószabályok ____ *20-21. oldal*

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld
City Collection
1

HAMBURG

Melléklet

Tartalom

A kártyák alap kifejezései ____ *2. oldal*
Kártyaikonok ____ *2. oldal*
Kártyaáttekintő: No: 001-030 ____ *3. oldal*
Kártyaáttekintő: No: 031-059 ____ *4. oldal*
Kártyaáttekintő: No: 060-084 ____ *5. oldal*
Kártyaáttekintő: No: 085-110 ____ *6. oldal*
Kártyaáttekintő: No: 111-137 ____ *7. oldal*
Kártyaáttekintő: No: 138-161 ____ *8. oldal*
Kártyaáttekintő: No: 162-188 ____ *9. oldal*
Kártyaáttekintő: No: 189-215 ____ *10. oldal*
Kártyaáttekintő: No: 216-234 ____ *11. oldal*
Kártyaáttekintő: No: 235-280 ____ *12. oldal*
Paplapkák összefoglalása ____ *13. oldal*
Tőzsdelapkák összefoglalása ____ *14-15. oldal*
Speciális veszélyek összefoglalása ____ *15. oldal*
Polgármesterlapkák összefoglalása ____ *16. oldal*
Hajók összefoglalása ____ *16. oldal*

A kártyák alap kifejezései és a kártyaikonok

A kártyák alap kifejezései

Általános szabály: A kártyákon látható összes utasítás a játékos saját területére vonatkozik (a játékostábla és a tőle balra és jobbra lévő kártyák) vagy a saját kézben tartott lapjaira. Néhány kivétel azonban a többi játékos játékosterületére vagy kezére hivatkozik.

Húzz 1 vagy 2 kártyát: Mindig az általad választott pakli felső lapját kell felhúznod. Ha 1-nél több kártyát húzol, akkor különböző paklikból is húzhatod.

Városháza tér: Ez a városháza előtti terület, ahol a játékosok bábui haladnak előre a városháza felé.

Épület: Általában ez a kártya előlapja, kivétel az állatkert és a park.

Építési terület: Ez **minden** kártyának a hátlapja.

Húzz 1 (adott kategóriájú) kártyát: Vedd el a **dobópaklit**, nézd át, és vegyél el egy megadott kategóriájú kártyát. Keverd meg a paklit, és tedd vissza.

Vegyél el 1 állatkert- vagy parkkártyát: Vedd el a megadott húzópaklit, nézd át, és vedd el a megadott kártyát. Keverd meg a paklit, és tedd vissza.

X pontot kapsz: X mezőt lépj előre a győzelmipont-sávon.

Vegyél el/kapsz x márkát: Vegyél el X márkát a Speicherstadtból, tedd a játékostáblád mellé a saját készletedhez.

Tegyél vissza 1 „szín” munkást: Vedd le az adott színű munkást a saját készletedből, és tedd vissza a Speicherstadtba.

Dobás: Le kell tenned vagy a kezedből vagy a játékosterületedről egy kártyát a dobópaklira.

Vásárlás: Mindig a készletedből fizetsz márkával, amit a Speicherstadtba kell tenned.

Falszakasz: Ez a játékostáblád városfalának egy színes mezője, amire építed a falrészeket.

3. falszakasz: Ez egy speciális szakasz a fal mindkét felének a közepén, ami „3 pont”-tal van jelölve.

Színes (megfordított) többségjelző: A játékos játékostábláján színes oldalára fordított többségjelző 4 pontot ér a végső pontozáskor.

Ingyen: Nem kell fizetned pénzt, vagy visszatenned munkást ahhoz, hogy végrehajts egy alapakciót.

A veszélyszint növelése 1-gyel: Mozgass 1 négyzet alakú veszélyszintjelzőt jobbra.

A veszélyszint csökkenése 1-gyel: Mozgass 1 négyzet alakú veszélyszintjelzőt balra. Kapsz 1 pontot.

Az ikonok

- *a feltétel a balon, eredmény a jobb oldalon*
- *dobj/tedd vissza/fizess*
- *fordítsd*
- *húzz/kapsz/vedd el/vegyél*
- *aktiváld*
- *keverd*
- *A játékosterületeden/ játékostábládon*
- *játssz ki/építs*
- *a játékos maga*
- *az összes többi játékos*
- *hajtsd végre/aktiváld még egyszer*
- *pontosan 1x/2x hajtsd végre/aktiváld*
- *bármennyiszer hajtsd végre/aktiváld (illetve amennyiszer lehet)*
- *az összes többi játékos hajtsa végre/aktiválja*
- *legfeljebb 5x hajtsd végre/ aktiváld*
- *egyező/azonos szín*
- *különböző színben*
- *a szín nem számít*
- *2 pont*
- *duplázd meg a pontokat*
- *a saját kezed*
- *a többi játékos keze*
- *dobópakli*
- *válassz egy („polgárság”) kártyát a dobópakliból*
- *valamelyik húzópakli*
- *a kézkártya tetszőleges színű lesz*
- *bármelyik épületkártya*
- *épület azonnali hatással*
- *adott épületkártya („egyetem”)*
- *bármelyik telek*
- *(narancs) telek*
- *adott kategória („szórakozás”)*
- *bármelyik munkás*
- *(szürke) munkás*
- *teljes munkásszett*
- *2 márka*
- *dupla ár*
- *2-vel kisebb ár*
- *félár (felfelé kerekítve)*
- *ne fizess pénzt=ingyen*
- *adott értékű („1-es”) kocka bármilyen színben*
- *tetszőleges színű és értékű kocka*
- *adott színű (barna) 5-ös vagy 6-os kocka a Binnenalsteren*
- *színes többségjelző*
- *falrész*
- *szobor*
- *alapakció*
- *alapakció: vegyél el 3 munkást*
- *alapakció: vegyél el x márkát*
- *alapakció: csökkentsd az egyik veszélyt & kapsz 1 pontot*
- *alapakció: építs 1 falrészt*
- *alapakció: játssz ki egy telket*
- *alapakció: építs 1 épületet*
- *fekete veszélyjelző*
- *csökkentsd a veszélyszintet*
- *csökkents egy adott (rózsaszín) veszélyszintet*
- *növeld a veszélyszintet*
- *megnövelt veszélyszint*
- *4. veszélyszintre növelés*
- *veszély*
- *előre a Városháza téren*
- *hátra a Városháza téren*
- *különböző kategóriájú épületek*
- *parkkártya a játékosterületeden*
- *épületaktiválás*
- *épületaktiválás egy munkás visszarakásával*
- *aktiváld ugyanazt (III-as) az épületet még egyszer*
- *aktiválj egy azonnali hatású kártyát*
- *aktiválj azonnali hatást 2x*
- *valamennyi pont a Városháza téren*
- *tegyél egy munkást a megfelelő mezőre a templomban*
- *lépj a pappal a templomban*
- *teljesített 3. falszakasz és szobor*

001 Kategória:
Húzz 1 kártyát: Hajts végre egy alapakciót az adott kártyával.

002 Kategória:
Ha nincs 1-es vagy 2-es kockaérték: Fizess 4 márkát, és lépj előre 1 mezőt a Városháza téren.

003 Kategória: Tegyél vissza 1 szürke munkást: kapsz 2 márkát minden „POLGÁRSÁG” épületedért.

004 Kategória:
Vegyél vissza bármennyi épületet a kezedbe.
Az épület alatti telek marad a játékosterületeden. Mivel így megnőtt a kezedben lévő kártyák száma, kevesebb kártyát húzhatsz.

005 Kategória:
Válassz 1 „POLGÁRSÁG” kártyát a dobópakliból:
Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit. *Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

006 Kategória:
Kapsz 1 pontot.

007 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: Húzz 1 kártyát, és hajts végre egy alapakciót ezzel a kártyával.
Az 5 húzópakli bármelyikét választhatod. A húzott kártya színét használd az akcióhoz.

008 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: Húzz 1 kártyát, és hajts végre egy alapakciót ezzel a kártyával.
Az 5 húzópakli bármelyikét választhatod.
A húzott kártya színét használd az akcióhoz.

009 Kategória:
Tegyél vissza 1 narancs munkást: Húzz 1 kártyát, és hajts végre egy alapakciót ezzel a kártyával.
Az 5 húzópakli bármelyikét választhatod. A húzott kártya színét használd az akcióhoz.

010 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: Húzz 1 kártyát, és hajts végre egy alapakciót ezzel a kártyával.
Az 5 húzópakli bármelyikét választhatod. A húzott kártya színét használd az akcióhoz.

011 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden POLGÁRSÁG épületért a végső pontozáskor. *A saját játékosterületeden lévők számítanak.*

012 Kategória:
Tegyél vissza egy rózsaszín munkást: Kapsz 1 pontot minden 3 falrészért. *A falrészeknek a játékostábládon kell lenniük megépítve.*

013 Kategória:
Az összes többi játékosnak el kell dobnia 1 kártyát a kezéből.

014 Kategória: Tegyél vissza 1 lila munkást: 2 márkát kapsz minden HIVATAL épületedért.

015 Kategória: Tegyél vissza egy rózsaszín munkást: 2 márkát kapsz minden rózsaszín telekért.

016 Kategória:
Tegyél vissza egy lila munkást: 2 márkát kapsz minden lila telekért.

017 Kategória: Tegyél vissza egy szürke munkást: 2 márkát kapsz minden szürke telekért.

018 Kategória: Tegyél vissza egy narancs munkást: 2 márkát kapsz minden narancs telekért.

019 Kategória:
Válassz 1 „HIVATAL” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.

Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

020 Kategória:
Tegyél vissza egy lila munkást: 2 pontot kapsz 3 lila telkenként.

021 Kategória: Tegyél vissza egy narancs munkást: 2 pontot kapsz 3 narancs telkenként.

022 Kategória: Tegyél vissza egy szürke munkást: 2 pontot kapsz 3 szürke telkenként.

023 Kategória: Tegyél vissza egy rózsaszín munkást: 2 pontot kapsz 3 rózsaszín telkenként.

024 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden HIVATAL épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

025 Kategória:
2 márkát kapsz minden épületért.

026 Kategória: Tegyél vissza egy rózsaszín munkást: 2 márkát kapsz minden EGYETEM épületért.

027 Kategória:
Vegyél legfeljebb 5 munkást: 1 márkát fizess munkásonként.

028 Kategória:
Húzz 4 kártyát a kezedbe, majd dobj 4 kártyát.
Az épp húzott kártyákat is eldobhatod.

029 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden befejezett 3. falszakaszért és minden szoborért a végső pontozáskor.

030 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden színes többségjelzőért a végső pontozáskor.

031 Kategória:
Válassz 1 „EGYETEM” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit. *Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

032 Kategória:
Húzz 2 kártyát: Ingyen játszd ki ezeket telkeknek.

033 Kategória:
Húzz 1 plusz kártyát a kezedbe.

034 Kategória:
Ha a „Vegyél el munkásokat” alapakciót választod: Vegyél el 1 tetszőleges munkást pluszban.

035 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden EGYETEM épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

036 Kategória:
Ha egy villám ikonos kártyát aktiválsz, akkor azt másodszor is aktiválhatod. *Az épp kijátszott kártyát aktiválhatod. A második aktiválásért nem kell fizetned.*

037 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: Vegyél a kezedbe egy ÁLLATKERTKÁRTYÁT a rózsaszín húzópakliból. Keverd újra a paklit. *Ha átnézve a paklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

038 Kategória:
Tegyél vissza 1 narancs munkást: Vegyél a kezedbe egy ÁLLATKERTKÁRTYÁT a narancs húzópakliból. Keverd újra a paklit. *Ha átnézve a paklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

039 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: Vegyél a kezedbe egy ÁLLATKERTKÁRTYÁT a szürke húzópakliból. Keverd újra a paklit. *Ha átnézve a paklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

040 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: Vegyél a kezedbe egy ÁLLATKERTKÁRTYÁT a lila húzópakliból. Keverd újra a paklit. *Ha átnézve a paklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

041 Kategória:
Tegyél vissza 1 tetszőleges munkást: Vegyél a kezedbe egy PARKKÁRTYÁT a munkás színével egyező húzópakliból. Keverd újra a paklit. *Ha átnézve a paklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

042 Kategória:
Tegyél vissza 1 narancs munkást: 2 márkát kapsz minden ORVOSTUDOMÁNY épületért.

043 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást, meg 1 tetszőleges munkást: 3 márkát kapsz és 1 pontot.

044 Kategória:
Válassz 1 „ORVOSTUDOMÁNY” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit! *Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

045 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: 1 márkát kapsz minden, különböző kategóriába tartozó épületért.

046 Kategória:
A többségellenőrzéskor: Holtverseny esetén is fordítsd meg a többségjelzőt. E kártya hatását csak a IV-es fázisban, a többség ellenőrzésekor használhatod. 0-nál nem érvényes.

047 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden ORVOSTUDOMÁNY épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

048 Kategória:
Kapsz 1 tetszőleges munkást.

049 Kategória:
Ha a szürke kocka értéke 5 vagy 6: Kapsz 1 szürke munkást.

050 Kategória:
Ha a narancs kocka értéke 5 vagy 6: Kapsz 1 narancs munkást.

051 Kategória:
Ha a barna kocka értéke 5 vagy 6: Kapsz 1 barna munkást.

052 Kategória:
Ha a lila kocka értéke 5 vagy 6: Kapsz 1 lila munkást.

053 Kategória:
Tegyél vissza 1 narancs munkást: 2 márkát kapsz minden SZÓRAKOZÁS épületedért.

054 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: Aktiváld 1 tetszőleges III-as jelzésű épületed másodszor is.

055 Kategória:
Válassz 1 „SZÓRAKOZÁS” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit! *Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

056 Kategória:
Kapsz 1 pontot minden különböző kockaértékért.

057 Kategória:
Kapsz 2 márkát minden különböző kockaértékért.

058 Kategória:
Kapsz 1 rózsaszín munkást minden különböző kockaértékért.

059 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden SZÓRAKOZÁS épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

060 Kategória:
Azonnal aktiváld újra az összes egy munkásköltségű épületedet munkásköltség nélkül.
Ez minden olyan kártyára vonatkozik, ahol 1 munkást kellene visszaadnod.

061 Kategória: Tegyél vissza 1 barna munkást: 2 márkát kapsz minden MŰVÉSZET épületedért.

062 Kategória:
Tegyél vissza 1 narancs munkást: Építs 1 falrészt kártyakijátszás nélkül. Az árának a dupláját fizesd.
A munkás színének, és annak a falszakasznak a színének, ahova építesz, nem kell megegyeznie.

063 Kategória:
Tegyél vissza 1 barna munkást: Építs 1 falrészt kártyakijátszás nélkül. Az árának a dupláját fizesd.
A munkás színének, és annak a falszakasznak a színének, ahova építesz, nem kell megegyeznie.

064 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: Építs 1 falrészt kártyakijátszás nélkül. Az árának a dupláját fizesd.
A munkás színének, és annak a falszakasznak a színének, ahova építesz, nem kell megegyeznie.

065 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: Építs 1 falrészt kártyakijátszás nélkül. Az árának a dupláját fizesd.
A munkás színének, és annak a falszakasznak a színének, ahova építesz, nem kell megegyeznie.

066 Kategória:
Ez az épület a MŰVÉSZET kategóriába tartozik, de a SZÓRAKOZÁS, SZÍNHÁZ és CIRKUSZ kategóriába is.
Ha egy másik kártya plusz pontot, márkát ad adott kategóriáért, akkor ezt a kártyát újra aktiválhatod.

067 Kategória:
Válassz 1 „MŰVÉSZET” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

068 Kategória:
Lépj előre ingyen 1 mezőt a Városháza téren.

069 Kategória: Tegyél vissza 1 narancs munkást: 1 pontot kapsz minden MŰVÉSZET épületért.

070 Kategória:
Ha a „Játssz ki egy telket” alapakciót választod: csökkentsd a telek színének megfelelő veszélyszintet 1-gyel.

071 Kategória:
1 pontot kapsz a végső pontozásnál minden különböző kategóriába tartozó épülettípusért.
Például: Van 3 POLGÁRSÁG épületed, 2 RENDŐRSÉG épületed, és 1 BEVÁNDORLÓK épületed. 3 pontot kapsz, a 3 különböző kategóriáért.
Az állatkert és a park nem számít bele, mert azok nem épületek.

072 Kategória: Plusz 2 pontot kapsz minden MŰVÉSZET épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

073 Kategória: Tegyél vissza 1 szürke munkást: 2 márkát kapsz minden SZÍNHÁZ épületedért.

074 Kategória: Tegyél vissza 1 narancs munkást: 1 márkát kapsz minden narancs telekért.

075 Kategória: Tegyél vissza 1 barna munkást: 1 márkát kapsz minden barna telekért.

076 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: 1 márkát kapsz minden lila telekért.

077 Kategória: Tegyél vissza 1 szürke munkást: 1 márkát kapsz minden szürke telekért.

078 Kategória: Tegyél vissza 1 narancs munkást: 1 pontot kapsz minden narancs telekért.

079 Kategória: Tegyél vissza 1 barna munkást: 1 pontot kapsz minden barna telekért.

080 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: 1 pontot kapsz minden lila telekért.

081 Kategória: Tegyél vissza 1 szürke munkást: 1 pontot kapsz minden szürke telekért.

082 Kategória: Tegyél vissza 1 narancs munkást: 1 pontot kapsz minden SZÍNHÁZ épületért.

083 Kategória:
Válassz 1 „SZÍNHÁZ” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

084 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden SZÍNHÁZ épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

085 Kategória:
Az összes többi játékosnak vissza kell fordítania egy tetszőleges színes többségjelzőjét.
Ezt csak egyszer kell megtenniük, a kártya kijátszásakor. A jelzők fekete-fehér oldala lesz látható újra. Az érintett játékosok újra a színes oldalára fordíthatják a jelzőjüket, ha az egyik következő IV-es fázisban még (vagy újra) megfelelnek a feltételeknek.

086 Kategória: Tegyél vissza 1 barna munkást: 2 márkát kapsz minden CIRKUSZ épületedért.

087 Kategória:
Ha a legtöbb kocka értéke „X”: Kapsz X márkát. Ha kockatöbbségben holtverseny van, nem jár. ***Példa: A 3-as számból dobtátok a legtöbbet, 3 márkát kapsz. A 4-es és a 6-osból egyformán a legtöbbet dobtátok, így nem kapsz márkát.***

088 Kategória:
Tegyél vissza 1 narancs munkást: 1 pontot és 5 márkát kapsz minden munkáskészletért.
A díjat csak akkor kapod meg, ha a narancs munkás a visszarakása után is még van mind az 5 színből munkásod.

089 Kategória:
2 pontot kapsz minden színes többségjelzőért.

090 Kategória:
Válassz 1 „CIRKUSZ” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

091 Kategória:
Ha másik játékos épít egy falrészt: Kapsz 1 munkást az adott színből. *Ezt a munkást már akkor megkaphatod, amikor a másik játékos még nem fejezte be a körét. Ezt a kártyát többször is használhatod ugyanabban a fordulóban, ha több játékos is épít egy falrészt.*

092 Kategória:
Ha a kockák összesített dobásértéke nem több, mint 23, akkor 5 márkát kapsz.

093 Kategória: Ha a kockák összesített dobásértéke nem kevesebb, mint 19, akkor 2 pontot kapsz.

094 Kategória: Plusz 2 pontot kapsz minden CIRKUSZ épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

095 Kategória:
Ha egy többségjelzőt a színes oldalára fordítasz: 1 1- munkást kapsz minden színből.
Ha a Speicherstadtban nem mind az 5 szín érhető el, akkor annyit kapsz, amennyit lehet (minden különböző színből 1-et).

096 Kategória:
A végső pontozáskor az egyik szobor értékét kétszer kapod meg.

097 Kategória: Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: 2 márkát kapsz minden KERESKEDELEM épületedért.

098 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: 3 márkát kapsz.

099 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: 3 márkát kapsz.

100 Kategória:
Tegyél vissza 1 barna munkást: 3 márkát kapsz.

101 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: 3 márkát kapsz.

102 Kategória:
2 márkát kapsz.

103 Kategória:
Adj 1-1 márkát az összes többi játékosnak (amennyinek tudsz): 1-1 pontot kapsz minden ilyen játékostól.
Ha használod ennek a kártyának a képességét, akkor minden játékosnak adnod kell 1 márkát, ha van annyi pénzed. Ezek a játékosok veszítenek 1 pontot, te megkapod ezeket a pontokat. A többi játékos nem tehet ellene semmit. Ha nincs annyi pénzed, amennyi ellenfeled, akkor te döntöd el, hogy kinek adsz 1 márkát, és kiveszít 1 pontot.

104 Kategória:
Válassz 1 „KERESKEDELEM” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit. *Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

105 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: 1-1 pontot kapsz minden elkészült 3. falrészért, és minden szoborért.

106 Kategória:
Tegyél vissza 1 tetszőleges munkást: Annyi márkát kapsz, amennyi az ugyanilyen színű kocka értéke.

107 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden KERESKEDELEM épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

108 Kategória:
Ha az „Építsd egy falrészt” alapakciót választod: add be a szükséges kártyát a megfelelő színből, és építs ingyen.

109 Kategória:
Tegyél vissza legfeljebb 5, különböző színű munkást: Minden munkásért 1 pontot és 1 márkát kapsz.
Természetesen csak a visszatett munkásokért kapod meg a pontot és márkát.

110 Kategória: Tegyél vissza 1 szürke munkást: 2 márkát kapsz minden IPAR épületedért.

111 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: Tetszőleges számú munkásod színét változtasd meg másik színre.
A visszatett munkás nem számít bele a színt váltó munkások számába.

112 Kategória:
Tegyél vissza 1 barna munkást: Tetszőleges számú munkásod színét változtasd meg másik színre.
A visszatett munkás nem számít bele a színt váltó munkások számába.

113 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: Tetszőleges számú munkásod színét változtasd meg másik színre.
A visszatett munkás nem számít bele a színt váltó munkások számába.

114 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: Tetszőleges számú munkásod színét változtasd meg másik színre.
A visszatett munkás nem számít bele a színt váltó munkások számába.

115 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: kapsz 2 tetszőleges munkást.
Akár 2 ugyanolyan színű munkást is elvehetsz, vagy olyat, amit épp visszatettél.

116 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: kapsz 2 tetszőleges munkást.
Akár 2 ugyanolyan színű munkást is elvehetsz, vagy olyat, amit épp visszatettél.

117 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: kapsz 2 tetszőleges munkást.
Akár 2 ugyanolyan színű munkást is elvehetsz, vagy olyat, amit épp visszatettél.

118 Kategória:
Tegyél vissza 1 barna munkást: kapsz 2 tetszőleges munkást.
Akár 2 ugyanolyan színű munkást is elvehetsz, vagy olyat, amit épp visszatettél.

119 Kategória:
Válassz 1 „IPAR” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

120 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden IPAR épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

121 Kategória:
6 márkát kapsz.

122 Kategória:
Bármikor ha pénzhez jutsz egy PARKkártya miatt, pluszban még 1 márkát is kapsz minden kártyáért.

123 Kategória:
Annyi márkát kapsz, amennyi ponton állsz a Városháza téren.

124 Kategória: Tegyél vissza 1 barna munkást: 2 márkát kapsz minden BANK épületedért.

125 Kategória:
Ha előrelépsz 1 mezőt a Városháza téren, 2 márkával kevesebbet fizess, mint amennyit a kockaérték miatt kellene (akár 0-ra is csökkenhet). *Pénzt soha nem kapsz ezen kártya miatt.*

126 Kategória:
Válassz 1 „BANK” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

127 Kategória:
Tegyél vissza 1 narancs munkást: 1 pontot és 2 márkát kapsz.

128 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: 1 pontot és 2 márkát kapsz.

129 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: 1 pontot és 2 márkát kapsz.

130 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: 1 pontot és 2 márkát kapsz.

131 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden BANK épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

132 Kategória:
Ha az „Építs egy épületet” alapakciót választod: 3 márkával kevesebbet fizess (akár 0-ra is csökkenhet).
Pénzt soha nem kapsz ezen kártya miatt.

133 Kategória:
Tegyél vissza 1 lila munkást: 2 márkát kapsz minden KÉZMŰVESSÉG épületedért.

134 Kategória: Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: 2 pontot kapsz minden színes többségjelzőért.

135 Kategória: Tegyél vissza 1 lila munkást: 2 pontot kapsz minden színes többségjelzőért.

136 Kategória: Tegyél vissza 1 barna munkást: 2 pontot kapsz minden színes többségjelzőért.

137 Kategória: Tegyél vissza 1 szürke munkást: 2 pontot kapsz minden színes többségjelzőért.

138 Kategória:
Ha a „Vegyél el pénzt” alapakciót választod: A rózsaszín kockáért 3 márkával többet kapsz.
Csak akkor kapod meg a plusz pénzt, ha a rózsaszín kockát választod.

139 Kategória:
Ha a „Vegyél el pénzt” alapakciót választod: A szürke kockáért 3 márkával többet kapsz.
Csak akkor kapod meg a plusz pénzt, ha a szürke kockát választod.

140 Kategória:
Ha a „Vegyél el pénzt” alapakciót választod: A barna kockáért 3 márkával többet kapsz.
Csak akkor kapod meg a plusz pénzt, ha a barna kockát választod.

141 Kategória:
Ha a „Vegyél el pénzt” alapakciót választod: A lila kockáért 3 márkával többet kapsz.
Csak akkor kapod meg a plusz pénzt, ha a lila kockát választod.

142 Kategória:
Kapsz 1-1 rózsaszín, szürke, barna és lila munkást.

143 Kategória:
Válassz 1 „KÉZMŰVESSÉG” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

144 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden KÉZMŰVESSÉG épületért a végső pontozáskor. *A saját játékosterületeden lévők számítanak.*

145 Kategória:
Építs egy falrészt ingyen, kártya kijátszása nélkül.

146 Kategória: Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: 2 márkát kapsz minden KATONASÁG épületedért.

147 Kategória:
Csökkents legfeljebb 2 veszélyszintet tetszőleges színben.
Ez akár 2 különböző veszély is lehet.

148 Kategória:
Válassz 1 „KATONASÁG” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

149 Kategória:
Csökkents legfeljebb 3 veszélyszintet tetszőleges színben.
Ez akár 3 különböző veszély is lehet.

150 Kategória:
Ha az „Építs egy falrészt” alapakciót választod: Csökkentsd az adott színben 1-gyel a veszélyszintet. *A csökkentett veszélyszintnek és a falszakasznak, ahova építettél, azonos színűnek kell lennie. A szokásos módon megkapod az 1 pontot a veszélyszint csökkentéséért.*

151 Kategória:
Megelőzheted egy veszélyszint növekedését, ha visszateszel egy olyan színű munkást.
Ez a fekete veszélyjelzők hatására is vonatkozik. Ha a speciális veszélyeket játszottad ki, akkor 2 megfelelő színű munkást is visszatehetsz, hogy mindkét veszélyt megakadályozd. Ettől még megkapod az ilyen jelzőkön látható jutalmat, de csak a veszélyek végrehajtása után, vagyis nem használhatsz olyan munkást a veszély megelőzésére, amit az adott jelzőtől kapnál.

152 Kategória: Minden épületért 1-gyel csökkentheted egy tetszőleges veszély szintjét.

153 Kategória:
Csökkents legfeljebb 4 veszélyszintet tetszőleges színben.
Ez akár 4 különböző veszély is lehet.

154 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden KATONASÁG épületért a végső pontozáskor. *A saját játékosterületeden lévők számítanak.*

155 Kategória:
A végső pontozáskor minden megnövelt veszélyszintért kapsz 1 pontot. ***Példa: A végső pontozáskor 2 pontot kapsz a 2 jobbra tolt rózsaszín veszélyért, és 1-1 pontot az egy veszélyszinten álló barna, narancs és lila veszélyért – összesen 5 ponthoz jutsz így.***

156 Kategória:
Csökkents 1 veszélyszintet tetszőleges színben.

157 Kategória:
Tegyél vissza egy tetszőleges munkást: Csökkents legfeljebb 2 veszélyszintet az adott színben.
A munkás és a veszély színének meg kell egyeznie. 1 pontot kapsz minden veszélycsökkenésért.

158 Kategória: Tegyél vissza 1 barna munkást: 2 márkát kapsz minden RENDŐRSÉG épületedért.

159 Kategória: Tegyél vissza 1 narancs munkást: Csökkentsd 1-gyel a narancs veszélyszintet.

160 Kategória: Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: Csökkentsd 1-gyel a rózsaszín veszélyszintet.

161 Kategória: Tegyél vissza 1 barna munkást: Csökkentsd 1-gyel a barna veszélyszintet.

162 Kategória: Tegyél vissza 1 lila munkást: Csökkentsd 1-gyel a lila veszélyszintet.

163 Kategória:
Válassz 1 „RENDŐRSÉG” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

164 Kategória:
1 márkát kapsz minden 6-os értékű kockáért.

165 Kategória:
Egy veszély csak akkor következik be, ha negyedszer is növelted azt.
Ha ez a kártya a játékosterületeden van, akkor a játéktáblád olyan veszélye nem következik be, ahol az adott veszély mindhárom veszélyszintjelzője jobbra lett tolva. Csak akkor következik be, ha még egyszer megnöveled ezen veszély szintjét.

166 Kategória:
Ha az „Építs egy falrészt” alapakciót választod: Csökkentsd az adott színben 1-gyel a veszélyszintet.

167 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden RENDŐRSÉG épületért a végső pontozáskor. *A saját játékosterületeden lévők számítanak.*

168 Kategória:
Ha a „Veszély csökkentése” alapakciót választod: Csökkentsd 2-vel ugyanabban a színben a veszélyszintet.
2 pontot kapsz. Ezt a kártya képességet, csak alapakció esetén használhatod veszélyszint csökkentésre.

169 Kategória: Az összes többi játékostól véletlenszerűen húzz 1-1 kártyát a kezedbe.

170 Kategória: Tegyél vissza 1 lila munkást: 2 márkát kapsz minden ALVILÁG épületedért.

171 Kategória:
Az összes többi játékostól 3-3- márkát kapsz (ha tudnak adni).

172 Kategória:
Az összes többi játékostól a választásuk szerinti 2 munkást kapsz (ha tudnak adni).

173 Kategória:
Az összes többi játékosnak le kell rombolnia 1 falrészt.
A többségekre és a szobrokra nincs hatása ennek.

174 Kategória:
Válassz 1 „ALVILÁG” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

175 Kategória: Az összes többi játékosnak vissza kell lépnie 1 mezőt a Városháza téren.

176 Kategória: Az összes többi játékosnak dobnia kell 1-1 saját választása szerinti épületet.

177 Kategória:
Az összes többi játékosnak dobnia kell 1-1 saját választása szerinti telket. A rajtuk lévő megépített épületek a te kezedbe kerülnek.

178 Kategória:
Csökkents 1 veszélyszintet tetszőleges színben. A többi játékosnak növelnie kell a veszélyszintet ebben a színben.
Ha ezt a kártyát játszod ki, és nem tudsz egyetlen veszélyt sem csökkenteni, akkor a többi játékosnak sem kell növelnie egyetlen veszélyszintet sem.

179 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden ALVILÁG épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

180 Kategória: 2 márkát kapsz minden alkalommal, ha másik játékos egy épületet épít.

181 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: 2 márkát kapsz minden TITKOS TÁRSASÁG épületedért.

182 Kategória: Ha narancs épületet építesz: Csak a költség felét fizesd (felfelé kerekítve).

183 Kategória: Ha lila épületet építesz: Csak a költség felét fizesd (felfelé kerekítve).

184 Kategória: Ha rózsaszín épületet építesz: Csak a költség felét fizesd (felfelé kerekítve).

185 Kategória: Ha barna épületet építesz: Csak a költség felét fizesd (felfelé kerekítve).

186 Kategória: Válassz 1 „TITKOS TÁRSASÁG” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit. Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

187 Kategória:
Ha 1 fekete veszélyjelzőt húzol: 1 pontot kapsz.

188 Kategória:
Ha 1 fekete veszélyjelzőt húzol: 2 márkát kapsz.

189 Kategória:
Leteheted 1 tetszőleges munkásodat papként a munkás színének megfelelő mező fölé a templomnál.
A IV. fázisban ez a munkás a templom előtti megfelelő mezőre kerül a pappal együtt. A végső pontozáskor ez egy plusz papnak számít minden játékosnál.
Példa: Tedd egy szürke munkásodat a szürke kategória mező fölötti ablakba.

190 Kategória:
Tegyél vissza 1 tetszőleges munkást: Építs ingyen a munkás színében 1 épületet egy ilyen színű ÁLLATKERT kártya ALÁ. Ne fizess semmilyen építési költséget. *Az ÁLLATKERT alatti kártya képességét a szokásos módon használhatod. Azonban ez a kártya nem ad pontokat a végső értékelés során.*

191 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden TITKOS TÁRSASÁG épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

192 Kategória:
A telkeiden 2 tetszőleges épület építhetsz.

193 Kategória:
Tegyél vissza 1 barna munkást.
Húzz 2 kártyát a kezedbe és dobj el 2 kártyát.

194 Kategória:
2 márkát kapsz minden különböző színű telkedért (max 10 márka).

195 Kategória: Tegyél vissza 1 narancs munkást: 2 márkát kapsz minden KIKÖTŐT épületedért.

196 Kategória: Tegyél vissza 1 narancs munkást: Húzz 1 tetszőleges kártyát a kezedbe.

197 Kategória: Tegyél vissza 1 szürke munkást: Húzz 1 tetszőleges kártyát a kezedbe.

198 Kategória: Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: Húzz 1 tetszőleges kártyát a kezedbe.

199 Kategória: Tegyél vissza 1 barna munkást: Húzz 1 tetszőleges kártyát a kezedbe.

200 Kategória:
Válassz 1 „KIKÖTŐ” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

201 Kategória:
Húzz 3 kártyát a kezedbe.

202 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: Húzd fel a dobópakli legfelső lapját, és hajts vége egy alapakciót ezzel a kártyával.

203 Kategória: 5 pontot kapsz a végső pontozáskor, ha mind az 5 színben van telked. *Ezeknek a telkeknek a játékosterületeden kell lenniük a végső pontozáskor.*

204 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden KIKÖTŐ épületért a végső pontozáskor. *A saját játékosterületeden lévők számítanak.*

205 Kategória:
2 munkásonként 1 pontot kapsz a végső pontozáskor.
Ezeknek a munkásoknak a játékosterületeden kell lenniük a pontozáskor.

206 Kategória:
Kapsz 1 rózsaszín munkást és 3 márkát.

207 Kategória:
Kapsz 1 szürke munkást és 3 márkát.

208 Kategória:
Kapsz 1 narancs munkást és 3 márkát.

209 Kategória:
Kapsz 1 barna munkást és 3 márkát.

210 Kategória: Tegyél vissza 1 barna munkást: 2 márkát kapsz minden EGYHÁZ épületedért.

211 Kategória:
Válassz 1 „EGYHÁZ” kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

212 Kategória: Tegyél vissza 1 szürke munkást: Minden 1-es értékű kockáért kapsz 1 munkást a kocka színében. A fekete 1-es értékű kockáért tetszőleges munkást vehetsz el.

213 Kategória: Tegyél vissza 1 narancs munkást: Minden 1-es értékű kockáért kapsz 1 pontot.

214 Kategória:
Ha 1 mezőt előrelépsz a Városháza téren, akkor csökkentsd 1 tetszőleges veszélyszintedet 1-gyel.

215 Kategória: Plusz 2 pontot kapsz minden EGYHÁZ épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

216 Kategória: Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: 2 tetszőleges munkást és 3 pontot kapsz.

217 Kategória:
2 márkát kapsz minden legalább egyszer megnövelt veszélyszintért.

218 Kategória: Tegyél vissza 1 narancs munkást: 2 márkát kapsz minden BEVÁNDORLÓK épületedért.

219 Kategória:
Tegyél vissza 1 barna munkást: Húzz 1 tetszőleges kártyát, tegyél vissza 1 munkást abban a színben, és telekként játszd ki a kártyát.
Az 5 húzópakli bármelyikéből húzhatsz.

220 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: Húzz 1 tetszőleges kártyát, tegyél vissza 1 munkást abban a színben, és telekként játszd ki a kártyát.
Az 5 húzópakli bármelyikéből húzhatsz.

221 Kategória: Tegyél vissza 1 narancs munkást: Húzz 1 tetszőleges kártyát, tegyél vissza 1 munkást abban a színben, és telekként játszd ki a kártyát.
Az 5 húzópakli bármelyikéből húzhatsz.

222 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: Húzz 1 tetszőleges kártyát, tegyél vissza 1 munkást abban a színben, és telekként játszd ki a kártyát.
Az 5 húzópakli bármelyikéből húzhatsz.

223 Kategória:
Válassz 1 „BEVÁNDORLÓK" kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit. *Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.*

224 Kategória: Amikor egy alapakciót választasz: Tegyél vissza 1 szürke munkást, és a használt kártyát tetszőleges színű kártyakánt használd fel.

Ez a következő hatásokkal jár az egyes alapakcióknál:

1) Vegyél el x pénzt: *Jelentsd be a színt, és vegyél annyi pénzt, amennyi a kockaértéke.*

2) Vegyél el 3 munkást: *Jelentsd be a színt, és vegyél 3 ilyen színű munkást.*

3) Építs 1 falrészt: *Jelentsd be a színt, és építs 1 falrészt a megfelelő falszakaszra. A költségeket a szokásos módon fizesd be.*

4) Csökkentsd 1 veszély szintjét: *Jelentsd be a színt, és csökkentsd az adott színű veszélyt 1 szinttel. A szokásos módon 1 pontot kapsz.*

5)) Játssz ki 1 telket: *Jelentsd be a színt, adj vissza egy munkást az adott színből, és játszd ki az „átalakított" telket. Például visszaadhatsz egy barna munkást, és kijátszhatsz egy olyan telket, ami nem barna. Ezt követően ez a telek ismét az eredeti színén szerepel.*

6) Építs 1 épületet: *Ebben az esetben nincs hatása ennek a kártyának.*

225 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden BEVÁNDORLÓK épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

226 Kategória:
Ha 1 mezőt előre lépsz a Városháza téren: 1 pontot kapsz.

227 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: 1 márkát kapsz a saját készletedben lévő minden, különböző színű munkás miatt.
Minden munkás a játékostábládon a saját készletednek számít.

228 Kategória:
Aktiváld egy másik játékos villám ikonú épületét.
Ez az épület úgy számít, mintha épp most játszottad volna ki. Az épület marad a másik játékos játékosterületén.

229 Kategória:
Tegyél vissza 1 barna munkást: 2 márkát kapsz minden MISZTICIZMUS épületedért.

230 Kategória:
Tegyél vissza 1 narancs munkást: annyi márkát kapsz amennyi a fekete kocka értéke.

231 Kategória:
Ha egy fekete veszélyjelzőt húzol: Hagyd figyelmen kívül, és 1 tetszőleges veszélyszintjét növeld 1-gyel.
Ha egy speciális veszélyjelzőt játszol ki, akkor ezzel a kártyával mindkét veszélyt figyelmen kívül hagyhatod, és tetszőleges 2 veszélyt (ugyanazt vagy különbözőt) növelj meg helyette. Ettől még megkapod a jelzőn ábrázolt jutalmat.

232 Kategória:
Ha egy falrészt építesz: A fekete kocka értékével azonos összeget fizess, ne a nyomtatott összeget.
Példa: A fekete kocka értéke 1. Egy 3 márka költségű falrészt akarsz megépíteni. Ezt a kártyát használva csak 1 márkát kell fizetned.

233 Kategória:
A fekete kocka értékével azonos mennyiségű pontot kapsz.

234 Kategória:
Tegyél vissza 1 rózsaszín munkást: Húzz annyi kártyát a dobópakliból, amennyi a fekete kocka értéke.
Dobj ugyanennyi kártyát.
Példa: A fekete kocka értéke 4. Felhúzod a dobópakli felső 4 kártyáját a kezedbe, majd tetszőleges 4 kártyát dobsz. Te döntöd el melyik kártya legyen a dobópakli tetején.

235 Kategória:
Tegyél vissza 1 szürke munkást: Az aktuális forduló papjával lépj egy mezőt jobbra vagy balra a templomon. A IV. fázisban ezt a papot a szokásos módon mozgasd az adott ablak előtti templom mezőre.

236 Kategória:
Húzz 1 fekete veszélyjelzőt: Az összes többi játékosnak 1 veszélyszintet kell növelnie az adott színben.

237 Kategória:
Ha más kockáknak ugyanaz az értéke, mint a fekete kockának: 1 munkást kapsz minden ezen kockákkal azonos színű munkásból.
Példa: A fekete kocka értéke 4. A barna és a lila kocka értéke is ennyi. Kapsz 1 barna és 1 lila munkást.

238 Kategória:
Válassz 1 „MISZTICIZMUS" kártyát a dobópakliból: Építsd meg ingyen ezt az épületet egy üres telkedre. Keverd meg a dobópaklit.
Ha átnézve a dobópaklit nem találsz ilyen kártyát, akkor nem kapsz kártyát, de ettől még keverd meg.

239 Kategória:
Plusz 2 pontot kapsz minden MISZTICIZMUS épületért a végső pontozáskor.
A saját játékosterületeden lévők számítanak.

240 Kategória:
Ha másik játékos 1 mezőt előre akar lépni a Városháza téren, akkor neki hozzá kell adnia a fekete kocka értékét a költségeihez.
Példa: A 3 kocka eredménye 1+2+1=4, és a fekete kocka értéke 5. Az összes többi játékosnak 9 márkát kell fizetnie, ha előre akar lépni 1 mezőt a Városháza téren. Ezt a kártyát a II. fázisban lehet használni, és csak azokra a játékosokra érvényes, akik 1 mezőt akarnak előre lépni. A kártyát kijátszó játékosra nem hat a kártya.
Ez más kártyákkal való kölcsönhatáshoz vezethet (ingyen előre, más összegért előre). De még ekkor is annyi márkát kell fizetni, amennyi a fekete kocka eredménye, kivéve, ha egy játékos figyelmen kívül hagyhatja a fekete kockát (polgármester lapka).

241 - 260 Kategória:
Nincs hatásuk Ezek a kártyák a rájuk nyomtatott pontot érik a végső pontozáskor.

261 Kategória:
1 márkát kapsz.

262 Kategória:
1 szürke munkást kapsz.

263 Kategória:
Húzz 1 plusz szürke kártyát a kezedbe.

264 Kategória:
1 pontot kapsz.

265 Kategória:
1 márkát kapsz.

266 Kategória:
1 narancs munkást kapsz.

267 Kategória:
Húzz 1 plusz narancs kártyát a kezedbe.

268 Kategória:
1 pontot kapsz.

269 Kategória:
1 márkát kapsz.

270 Kategória:
1 barna munkást kapsz.

271 Kategória:
Húzz 1 plusz barna kártyát a kezedbe.

272 Kategória:
1 pontot kapsz.

273 Kategória:
1 márkát kapsz.

274 Kategória:
1 lila munkást kapsz.

275 Kategória:
Húzz 1 plusz lila kártyát a kezedbe.

276 Kategória:
1 pontot kapsz.

277 Kategória:
1 márkát kapsz.

278 Kategória:
1 rózsaszín munkást kapsz.

279 Kategória:
Húzz 1 plusz rózsaszín kártyát a kezedbe.

280 Kategória:
1 pontot kapsz.

A paplapkák összefoglalója

Vegyél el pénzt alapakció: +2 márka

Vegyél el pénzt alapakció: -2 márka

Vegyél el 3 munkást alapakció: +1 tetszőleges munkás.

Vegyél el 3 munkást alapakció: -1 tetszőleges munkás.

Építs 1 falrészt alapakció: A költség 2 márkával csökken (0 alá nem mehet).

Építs 1 falrészt alapakció: A költség 2 márkával nő.

A II. fázisban a Városháza tér: A költség 2 márkával csökken (0 alá nem mehet).

A II. fázisban a Városháza tér: A költség 2 márkával nő.

Ha az előre lépés lehetetlen, mert nincs 1-es vagy 2-es kocka, akkor ez is lehetetlen.

Építs 1 épületet alapakció: A költség 2 márkával csökken (0 alá nem mehet).

Építs 1 épületet alapakció: A költség 2 márkával nő.

Ebben a fordulóban minden játékosnak +1 akciója van (a kártyák száma változatlan ➔5).

Ebben a fordulóban minden játékosnak -1 akciója van (a kártyák száma változatlan ➔5).

Vegyél el pénzt alapakció: Narancs, rózsaszín, lila kocka ➔ +2 márka

Vegyél el pénzt alapakció: Narancs, rózsaszín, lila kocka ➔ -2 márka

Vegyél el pénzt alapakció: szürke, barna kocka ➔ +2 márka

Vegyél el pénzt alapakció: szürke, barna kocka ➔ -2 márka

A II. fázisban, a Küldjetek egy papot a templomba résznél: Minden játékosnak el kell dobnia az összes kártyát a kezéből. Ezután minden színből 1-1 kártyát húzhat mindenki.

A II. fázisban, a Küldjetek egy papot a templomba résznél: Minden játékosnak el kell dobnia az összes kártyát a kezéből. Ezután pontosan 2 pakliból húzat mindenki kártyákat úgy, hogy a kezében 2/3 vagy 3/2 kombinációban legyenek a húzott lapok.

A többi kártya speciális hatásai a szokásos módon utólag kerülnek alkalmazásra.

A II. fázisban, az Aktiváljátok a hajókat résznél: Ebben a fordulóban minden hajó aktiválódik.

A II. fázisban, az Aktiváljátok a hajókat résznél: Ebben a fordulóban egyetlen hajó sem aktiválódik.

Ez nem függ a kockaértékektől. Azaz az összes 3-as és 4-es értéket figyelmen kívül kell hagyni.

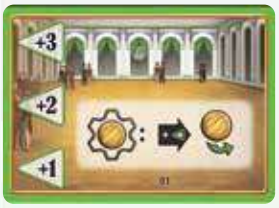
Vegyél el 3 munkást alapakció: Narancs, rózsaszín, lila kártya ➔ +1 munkás az adott színből.

Vegyél el 3 munkást alapakció: Szürke, barna kártya ➔ +1 munkás az adott színből.

Ebben a fordulóban minden narancs, rózsaszín és lila veszélyt figyelmen kívül kell hagyni.

Ebben a fordulóban minden szürke, barna és fekete veszélyt figyelmen kívül kell hagyni.

A tőzsdelapkák összefoglalója

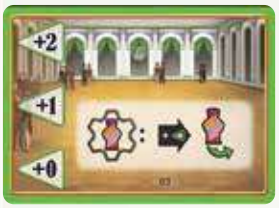


B01 – Előlap (zöld):

Vegyél el pénzt alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű márkát vegyél el pluszban.
Lépések: 1 - 2 - 3 *(alulról felfelé)*

B02 – Hátlap (piros):

Vegyél el pénzt alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű márkával kevesebbet vegyél el.
Lépések: 1 - 2 - 2 *(fentről lefelé)*



B03 – Előlap (zöld):

Vegyél el 3 munkást alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű munkást vegyél el pluszban.
Lépések: 0 - 1 - 2 *(alulról felfelé)*

B04 – Hátlap (piros):

Vegyél el 3 munkást alapakció: Vedd el a munkásokat, és az aktuális tőzsdeértéknek megfelelő összeget fizesd be egyszer.
Lépések: 1 - 1 - 2 *(fentről lefelé)*

B05 – Előlap (zöld):

Építs 1 falrészt alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű pontot kapsz azonnal.
Lépések: 1 - 1 - 2 *(alulról felfelé)*

B06 – Hátlap (piros):

Építs 1 falrészt alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű pontot veszítesz azonnal.
Lépések: 1 - 1 - 2 *(fentről lefelé)*

B07 - Előlap (zöld):

Csökkents 1 veszélyt alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű pontot kapsz pluszban.
Lépések: 0 - 1 - 2 *(alulról felfelé)*

B08 - Hátlap (piros):

Csökkents 1 veszélyt alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű márkát kell fizetned azonnal.
Lépések: 1 - 1 - 2 *(fentről lefelé)*

B09 - Előlap (zöld):

Játssz ki 1 telket alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű pontot kapsz azonnal.
Lépések: 1 - 1 - 2 *(alulról felfelé)*

B10 - Hátlap (piros):

Játssz ki 1 telket alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező színű 1 munkást vissza kell tenned.
Lépések: narancs/lila-barna/rózsaszín *(fentről lefelé)*

B11 – Előlap (zöld):

Építs 1 épületet alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező kedvezményt kapsz.
Lépések: 1 - 2 - 3 *(alulról felfelé)*

B12 – Hátlap (piros):

Építs 1 épületet alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű márkát kell fizetned pluszban.
Lépések: 1 - 2 - 3 *(fentről lefelé)*

B13 – Előlap (zöld):

Vegyél 3 munkást alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel azonos színben kapsz 1 plusz munkást.
Lépések: lila – rózsaszín/szürke – narancs/barna *(alulról felfelé)*

B14 – Hátlap (piros):

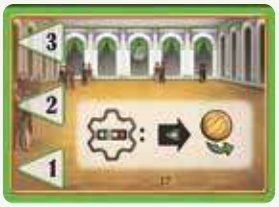
Építs 1 épületet alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű munkást kell pluszban visszatenned az épület színében.
Lépések: 0 - 1 - 2 *(fentről lefelé)*

B15 – Előlap (zöld):

Vegyél el pénzt alapakció: A pénzelvételhez használt kocka színével egyező színű munkásokat vegyél el pluszban
Lépések: 1 - 2 - 3 *(alulról felfelé)*

B16 – Hátlap (piros):

Építs 1 falrészt alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű márkát kell pluszban befizetned.
Lépések: 1 - 2 - 3 *(fentről lefelé)*



B17 – Előlap (zöld):

Csökkents 1 veszélyt alapakció: Azonnal az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű márkát kapsz.
Lépések: 1 - 2 - 3 *(alulról felfelé)*

B18 – Hátlap (piros):

Játssz ki 1 telket alapakció: Az aktuális tőzsdeértékkel egyező mennyiségű márkát kell azonnal befizetned.
Lépések: 1 - 2 - 3 *(fentről lefelé)*

B19 – Előlap (zöld):

Építs 1 falrészt alapakció: Ha az aktuális tőzsdeértékkel egyező színű falszakaszra építesz, akkor nem kell fizetned a falrészért.
Lépések: narancs – szürke/lila – rózsaszín/barna *(alulról felfelé)*

B20 – Hátlap (piros):

Építs 1 falrészt alapakció: Ha az aktuális tőzsdeértékkel egyező színű falszakaszra építesz, akkor a falrész költsége 1 márkával nagyobb.
Lépések: barna – lila/rózsaszín – narancs/szürke *(fentről lefelé)*

Speciális veszélyek összefoglalója

Dupla veszélyek

Mindkét veszélyt növelned kell.

narancs+rózsaszín

rózsaszín+lila

lila+szürke

szürke+barna

barna+narancs

Kis ajándékok

Először növelned kell az adott veszélyt. Ezt követően megkapod a kis ajándékot.

narancs+ húzz 1 tetszőleges kártyát

rózsaszín+kapsz 1 pontot

lila + kapsz 1 tetszőleges munkást

szürke + 2 márka

barna + egy barnától különböző veszélyt csökkents 1 szinttel (nem kapsz 1 pontot)

Polgármesterlapkák összefoglalója

Carl Friederich Petersen

Kezdő: 10 márka + 2x 5 munkás

Képesség: A kézlimited 7.

Minden kézlimitre vonatkozó szabályban 5 helyett 7-et használj.

Kezdő: 5 márka + 0x 5 munkás

Képesség: Minden alkalommal, amikor egy veszély szintjét csökkented, 1 helyett 2 pontot kapsz.

Gustav Heinrich Kirchenpauer

Kezdő: 10 márka + 0x 5 munkás

Képesség: Minden alkalommal amikor növelsz egy veszélyszintet, kapsz 1 munkást a veszély színében.

Kezdő: 5 márka + 2x 5 munkás

Képesség: Minden fordulóban egyszer, egy (III)-as épületet kétszer aktiválhatsz, akár ugyanabban a körben. *(Fizess 2x, az aktiválásjelzőt a második aktiválás után tedd rá a kártyára.)*

Hermann Anthony C. Weber

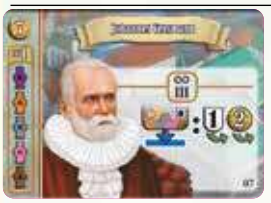
Kezdő: 10 márka + 1x 5 munkás

Képesség: Hagyd figyelmen kívül a fekete veszélyjelző elvételét, valamint a fekete kocka költségét a Városháza téren előrehaladáskor.

Kezdő: 10 márka + 2x 5 munkás

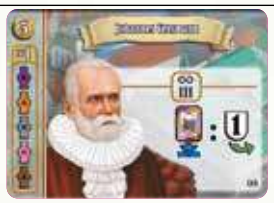
Képesség: 5 márkát kapsz egyszer minden többségért. A pénzt azonnal vedd el, amikor megfordítod a jelzőt. *Ha egy többségjelzőt a szürke oldalára kell fordítanod valamilyen kártyahatás miatt, akkor újra megkapod az 5 márkát, ha megint meg tudod fordítani a jelzőt.*

Johannes Versmann



Kezdő: 7 márka + 1x 5 munkás

Képesség: Minden alkalommal amikor egy 0-as épületet építesz, azonnal kapsz 1 pontot és 2 márkát.



Kezdő: 5 márka + 1x 5 munkás

Képesség: Minden alkalommal amikor egy telket játszol ki, azonnal kapsz 1 pontot.

Johann Georg Mönckeberg

Kezdő: 10 márka + 1x 5 munkás

Képesség: Minden falrész költsége neked pontosan 2 márka.

Kezdő: 5 márka + 1x 5 munkás

Képesség: Minden alkalommal amikor egy Vegyél el pénzt alapakciót hajtasz végre, +2 márkával többet kapsz.

A hajók összefoglalója

Lila hajó:

Kapsz 4 márkát.

Narancs hajó:

Egy tetszés szerinti színben kapsz 3 munkást.

Szürke hajó:

Az épp megépített falrésszel azonos színű (a falszakasz színe) húzópakli legfelső lapját húzd fel, és hajts végre egy alapakciót azzal a kártyával.

Rózsaszín hajó:

Fizess 3 márkát és lépj előre 1 mezőt a Városháza téren.

Ily módon lehetséges ugyanabban a fordulóban egynél többször is előrelépni a Városháza téren.

Barna hajó:

Azonnal aktiváld 1 villám ikonos épületedet.

Fekete hajó:

1 tetszőleges veszélyszinted csökkentsd eggyel, és a szokásos 1 pontot is megkapod.

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.